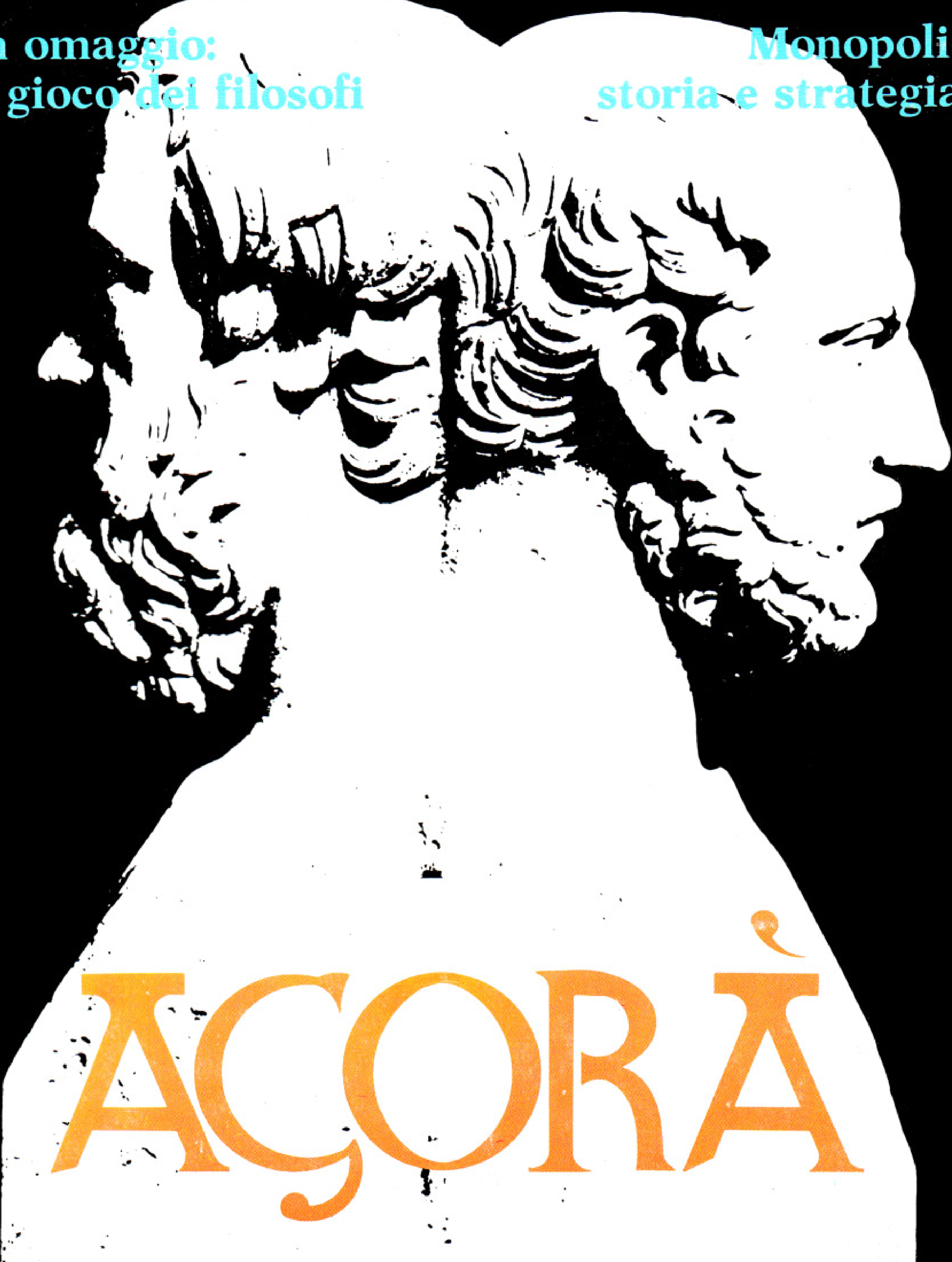
Rivista di giochi "intelligenti"

Anno III n° 9 Settembre 1982 - L. 2500

PERGIOCO

In omaggio:
il gioco dei filosofi

Monopoli:
storia e strategia



AGORÀ

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III/70%

DR. Jekyll & MR. HYDE



Gioco strategico di bluff e contro bluff per due giocatori. Come nel romanzo di R.L. Stevenson, anche in questo gioco il buon Dr. Jekyll alterna la propria personalità con quella del maligno Mr. Hyde.
Ogni giocatore ha 8 pezzi Jekyll/Hyde. Tutti sono Dr. Jekyll sul fronte,
ma solo 4 lo sono anche sul retro.
Muovendo come Dama gli obiettivi del gioco sono tre:
1 - Catturare i Dr. Jekyll avversari,
2 - Perdere i propri Mr. hyde,
3 - Raggiungere con un Dr. Jekyll uno degli angoli dalla parte opposta della scacchiera.
Il giocatore con i nervi più saldi e capace di sviluppare la più audace strategia di gioco, vince.



Lire 15.500

Due scaricacervello tra una partita di scacchi e l'altra.

PLOP



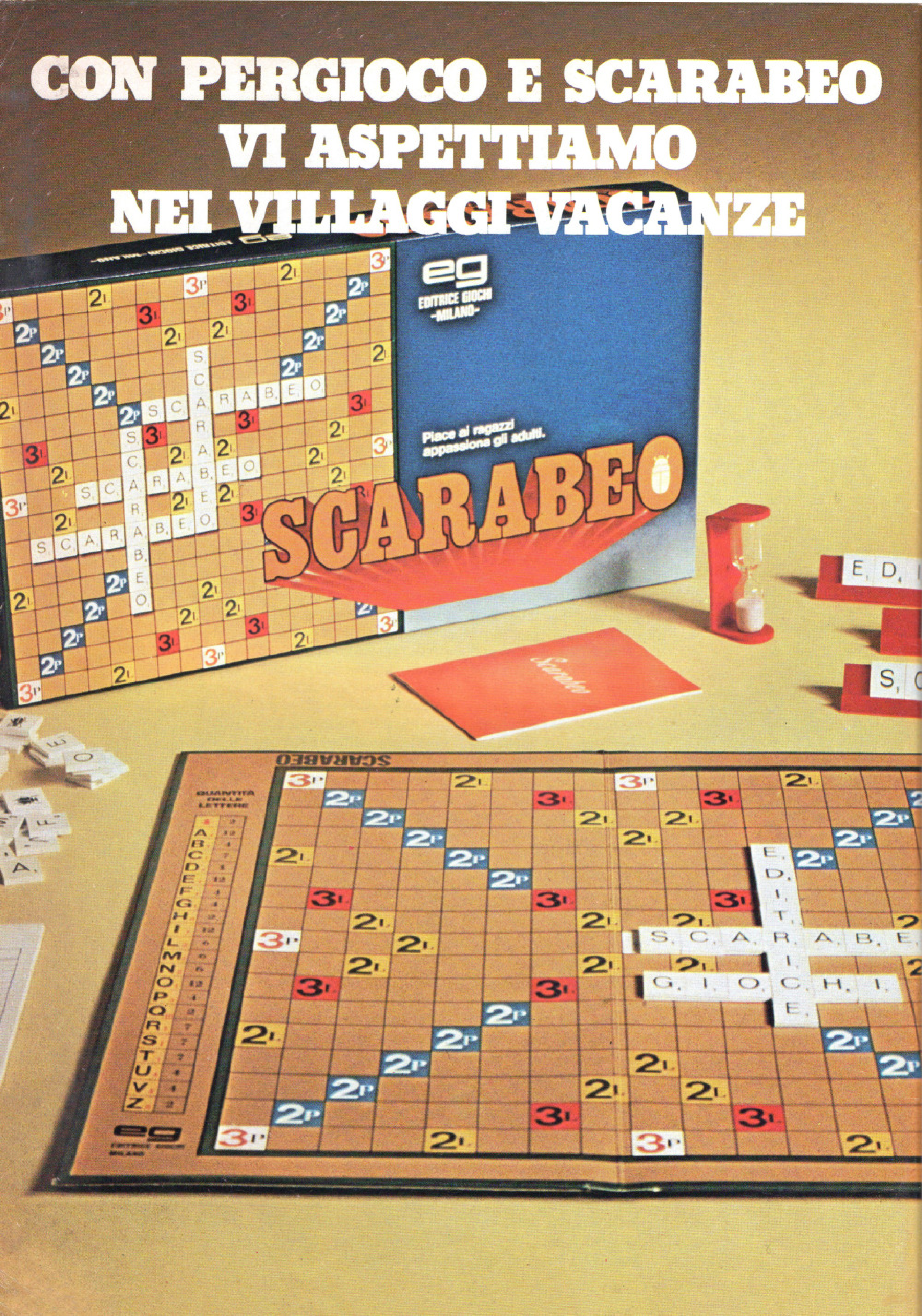
Gioco strategico per 2 scacchisti spiritosi.
Ideato da Alex Randolph, inventore di fama internazionale, PLOP è un originale variazione su una delle mosse fondamentali degli scacchi: la mossa del Cavallo. Il cavallo Bianco muove per primo per sfuggire al "matto" del cavallo Nero. Ad ogni mossa i cavalli lasciano un... "Plop". Vince il giocatore che fa miglior uso della propria scorta di "Plops".

Lire 18.000

IDG Invicta

IDG·INVICTA GIOCHI
PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO

SURIA


CON PERGIOCO E SCARABEO
VI ASPETTIAMO
NEI VILLAGGI VACANZE
eg
EDITRICE GIOCHI
-MILANO-
Piace ai ragazzi
appassiona gli adulti.
SCARABEO
Scarabeo
SCARABEO
EDITRICE
SCARABEO
GIOCHI

Anno III n° 9 Settembre 1982 - L. 2500

Rivista di giochi "intelligenti"

PERGIOCO

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"
Direzione Amministrazione Abbonamenti:
Pergioco s.r.l.
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore Responsabile:
Roberto Casalini
Redattore Capo:
Paolo Rastelli
Redazione:
Marco Donadoni
Paola Jacobbi
Sergio Masini
Jolanda Maggiora
(grafica e segreteria di redazione)
Hanno collaborato a questo numero:
Gregory Alegi - Gaetano Anderloni - Andrea Angiolino - Carlo Animato - Domenico Bilucaglia - Adolivio Capece - Luciano Cavalli - Francesco Comerci - Cristina Conti - Pietro Cremona - Giampaolo Dossena - Leonardo Felician - Alberto Franceschi - Marco Iudicello - Giovanni Maltagliati - Nory Mangili - Roberto Morassi - Pier Andrea Morolli - Reginaldo Palermo - Carlo Eugenio Santelia - Sergio Valzania - Marvin Allen Wolfthal.
Fotografie:
Luciano Boselli
Copertina:
Lupo Mannaro
Abbonamento Annuo:
(12 numeri) L. 25.000
Raccomandato:L. 28.500
Arretrati: L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti 24 - 20125 MI
Pubblicità:
Mauro Manni
c/o editoriale Fama
via Cenisio 13 Milano
tel. 02/3450041/2 667179
Registrazione Tribunale di Milano nr. 327 del 5/8/80
Composizione e Stampa:
Grafiche Signorelli
Calvenzano (Bergamo)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio - MI
Pubblicità inferiore al 70%
Articoli e fotografie, anche se non pubblicati, non si restituiscono.
La riproduzione anche parziale dei contenuti necessita di permesso scritto dell'editore.

SOMMARIO

DA GIOCARE



AVVISO AI LETTORI: DAL I° OTTOBRE IL NUOVO INDIRIZZO DI PERGIOCO SARÀ VIA POERIO 2/A 20129 MILANO

GARE E TORNEI

Ventiquattro domande

Su questo numero, i lettori troveranno un questionario con ventiquattro domande (pag. 64). È il primo referendum di Pergioco, che abbiamo approntato per conoscere le opinioni e i suggerimenti dei lettori sulla nostra rivista, e per raccogliere alcune informazioni che ci consentano di aggiornare l'identikit del nostro pubblico.

Per noi, si tratta di un'occasione importante per verificare il lavoro svolto e per correggere eventuali errori. Vi preghiamo, perciò, di vincere la pigrizia e di rispondere in folte schiere.

Non ci sono regole particolari per compilare il questionario. Le uniche raccomandazioni che vi facciamo sono:

a) siate sintetici nelle risposte, e non aggiungete fogli supplementari di osservazioni: rischiereste di sommergerci;

b) scrivete in maniera leggibile, possibilmente in stampatello o a macchina: ci faciliterete il lavoro di spoglio;

c) chi non vuole rovinare la rivista staccando la pagina del questionario, può inviare una fotocopia.

Un'ultima raccomandazione: inviateci le risposte a stretto giro di posta, in modo che i risultati del referendum possano apparire sul numero di dicembre.

Quattro filosofi dai nomi improbabili: Affermide, Negostrato, Dubbione e Giocrate. Un giardino greco dove i filosofi deambulano, e dove passeggiano anche gli adepti da conquistare. Una serie di pedine-parole con cui i filosofi costruiscono le argomentazioni per le loro sfide dialettiche. È Agorà, il gioco di questo mese, progettato per voi da un gruppo di inventori milanesi che hanno scelto di chiamarsi Lacerta Ludis.

Come Agorà *dimostra, i nostri amici lucertoli uniscono, a una buona competenza tecnica, una notevole freschezza narrativa. Avete mai visto un gioco imperniato su sfide filosofiche? Al massimo, nei negozi circolano terze guerre mondiali, corse di cavalli e d'auto, competizioni economiche e simili, inediti soggetti. Quelli di* Lacerta Ludis, *invece, si sbizzarriscono in giochi di fantasmi, pop games (hanno trasformato in tavoliere* Another brick in the wall *dei Pink Floyd) e altre originalità.*

Provate questo Agorà *e diteci cosa ne pensate. Noi siamo sicuri che vi piacerà. Gli amici di* Lacerta Ludis *si rifaranno vivi tra qualche mese, con un nuovo gioco in cui vi possiamo anticipare che compariranno montagne, scalatori e caproni.*

Ah, dimenticavamo di dirvi una cosa: da questo numero Pergioco pubblicherà un gioco ogni mese.

IL MONOPOLI? È UNA MODA, NON DURA

Questa fu la profezia, clamorosamente sbagliata, nel 1937 di Luigi Barzini junior

di Roberto Casalini



Attaccaticcio come il Mah Jong, come le Parole Incrociate, come quella infausta Battaglia Navale che ha paralizzato il mondo per un anno. Attaccaticcio perché ci vuol poco per costruirselo, per giocarlo, ma ci vuol molto per raggiungere le raffinatezze superiori. È attaccaticcio anche perché la seconda, la terza volta che lo si gioca, vien voglia subito di suggerire miglioramenti, di cambiar le regole, di aumentare o diminuire le poste fittizie. E come i suoi predecessori, si è sparso in un battibaleno. Lo giocano da per tutto. Mentre le persone più serie sudano silenziosamente al tavolo del ponte, *i più chiassosi si disputano milioni poco lontano, comprano e vendono, affittano, ipotecano, concitatamente, finché dal tavolo dei quattro sacerdoti della religione pontistica si alzano gli occhi, tra invidiosi e inorriditi.*

Firmato dalla penna prestigiosa di Luigi Barzini junior, l'articolo che abbiamo citato appare, nel gennaio del 1937, sulla terza pagina del *Corriere della Sera*. L'occhiello parla di "mania di moda". Il titolo annuncia, sibillino: *Si dilapidano fortune.*

Bisogna leggere tutto l'articolo per capire che le fortune sono finte e vengono messe a repentaglio in un gioco. È bisogna attendere le ultime righe per apprendere che il gioco, contrapposto da Barzini junior alla sacralità del *ponte* (così il regime fascista ha ribattezzato il bridge, nel tentativo di italianizzarlo), si chiama Monopoli, che negli Stati Uniti è in vendita da tre anni e che in Italia circola da pochi mesi.

Per Barzini junior, Monopoli è una delle tante mode che periodicamente impazzano: non durerà a lungo. *Tra qualche anno si dirà: "Ti ricordi Monopoli? Quel gioco che si giocava una volta. Ma sì, Monopoli"*, è la conclusione del suo articolo.

Il tempo e i fatti lo hanno smentito: sono passati quarantasei anni da quando il più famoso gioco in scatola del mondo ha fatto la sua comparsa in Italia, negli Stati Uniti se ne festeggia il cinquantesimo compleanno, e il Monopoli è ancora in circolazione, più venduto e popolare che mai. E pensare che nel nostro paese arrivò quasi per caso.

Proprio così, ricorda Emilio Ceretti, titolare della Editrice Giochi e artefice delle fortune italiane del Monopoli. *Eravamo nell'estate del 1936, quattro anni prima che scoppiasse la seconda guerra mondiale. Arnoldo Mondadori, presso cui lavoravo, ricevette una lettera dagli Stati Uniti. Il mittente era George Parker, fondatore e proprietario della Parker Brothers, una florida casa editrice di giochi fondata verso la fine del secolo scorso, e offriva i diritti per l'Italia di un gioco che si chiamava Monopoly. La Parker si era rivolta a Mondadori perché si considerava una casa editrice e cercava, per le edizioni estere del gioco, altri* publishers. *Arnoldo Mondadori però non volle accettare. Chiamò me e altri due colleghi e ci propose di lanciare noi il gioco: lui ci avrebbe aiutato, ma non intendeva allargare l'attività della casa editrice ai giochi, voleva continuare a occuparsi solo di libri.*

Ceretti, in quel periodo, è funzionario della Mondadori e lavora negli uffici della casa editrice, in via Maddalena. Alcune sue fatiche di allora hanno resistito validamente all'usura del tempo e continuano a essere ristampate.

Sono traduzioni di autori fondamentali del Novecento, dall'inglese (i racconti di Aldous Huxley, *La lezione di canto* di Katherine Mansfield, l'*Epistolario* di D.H. Lawrence) e dall'americano (*Velocità* di Sinclair Lewis, premio nobel per la letteratura).

Oltre che traduttore e uomo di editoria, Ceretti è anche giornalista. Tiene la rubrica di critica cinematografica per *L'Ambrosiano* dal 1936 al 1939, e allo scoppio del conflitto, nel 1940, andrà a fare il corrispondente di guerra, guadagnandosi una medaglia d'argento.

Un suo collega di allora, Arnaldo Cappellin di *Secolo-Sera*, che nel 1942 compie assieme a lui un avventuroso viaggio da Milano a Istambul, lo ricorda come *uomo di mondo, internazionale, poliglotta, relazionato in ogni dove, simpatico e burlone.*

Nonostante questi interessi, Ceretti non riesce a resistere al fascino del Monopoli, accetta il suggerimento di Mondadori e, assieme a due colleghi, fonda una società per commercializzare il gioco che viene dall'altra sponda dell'Atlantico.

I tre giovani a cui Arnoldo Mondadori aveva offerto di lanciare il gioco erano il sottoscritto, Paolo Palestrino e Walter Toscanini, figlio del celebre direttore d'orchestra. Accogliemmo il suggerimento dell'editore e ci quotammo per cinquemila lire a testa, una somma che a quei tempi costituiva un discreto capitale. La nuova società, che doveva diffondere il Monopoli in Italia, si chiamò fin dall'inizio Editrice Giochi. Avevamo una sola macchina da scrivere e, all'inizio, andammo a stare da Delio Tessa, che ci mise a disposizione una stanza del suo studio legale, in via Rugabella.

Delio Tessa è un personaggio singolare della Milano di allora. Nato nel 1886, laureato in legge a Pavia, esercita (controvoglia, secondo i biografi) la professione di avvocato.

Gli amici e gli estimatori, però, lo conoscono anche come splendido poeta in vernacolo milanese. Un poeta appartato, strenuo oppositore del fascismo, che per lungo tempo resta inedito e che soltanto nel 1932, dietro insistenza degli amici, pubblica la prima raccolta dei suoi versi (*L'è el dì di mort, alegher!*) presso Mondadori.

Oggi, Delio Tessa è stato rivalutato dalla critica più sensibile come uno dei massimi poeti dialettali del nostro secolo, ma continua a rimanere (se si esclude una plaquette di poesie antifasciste, *Alalà al pellerossa*, pubblicata da Scheiwiller) per larga parte inedito o non più ristampato.

Chi vuol trovare qualche sua poesia (per esempio, la stupenda e sferzante *A Carlo Porta*, feroce invettiva contro il regime e la *zucca negra del Mussolina*) deve ricorrere a due antologie: *Poeti italiani del Novecento*, a cura di Pier Vincenzo Mengaldo (Mondadori, 1978) e *Poesia italiana: il Novecento*, primo volume, a cura di Piero Gelli e Gina Lagorio (Garzanti, 1980).

Il Monopoli dunque, in Italia, viene tenuto a battesimo dal mondo della cultura e suscita, come vedremo i sospetti del regime fascista che non gli lesina ostilità e sarcasmi, anche se alcune strade del tabellone si chiamano largo Savoia, via dell'Impero e via del Fascio.

Ma i primi passi, il gioco, come li muove? Cediamo la parola a Emilio Ceretti.

La prima cosa che facemmo fu metterci a giocare a Monopoli per diventarne esperti. Si giocava in via Rugabella, assieme a Tessa. Spesso Arturo Toscanini telefonava per invitarci a giocare a casa sua, non tanto perché amasse il Monopoli, quanto piuttosto perché Delio Tessa era un eccezionale dicitore delle poesie di Carlo Porta.

Poi iniziammo a portare in giro il Monopoli, ad animare le serate milanesi giocando in casa di amici e conoscenti. All'inizio il nostro pubblico era formato soprattutto dall'alta borghesia, che giocava, mentre la piccola borghesia pensava soltanto a lavorare. A una diffusione di massa del Monopoli si arrivò solo nel dopoguerra.

Negli ambienti ufficiali, il Monopoli non godeva di grandi simpatie. Roberto Farinacci sferrò un feroce attacco contro il gioco su Il Regime Fascista, *definendolo un simbolo della plutocrazia e del capitalismo più degenere.*

Ma il pubblico non se ne diede per inteso e continuò ad acquistarlo. Mi ricordo ancora di una dimostrazione che tenemmo alla Rinascente: fummo sommersi da una folla di giovani che volevano provare il Monopoli.

D'altronde, concorrenti non ne avevamo: i giochi che si facevano allora erano soprattutto le tombole familiari, il gioco dell'Oca e, un po', il Mah Jong.

Era comunque un periodo pionieristico, e per il Monopoli e per la Editrice Giochi.

Non avevamo mezzi, si figuri che Paolo Palestrino, per fare le consegne, si serviva del taxi. Poi, con la guerra, le difficoltà aumentarono.

Le difficoltà, per l'Editrice Giochi, sono di varia natura. Un socio, Palestrino, cede la propria quota, che viene rilevata da Aldo Borletti a quel tempo presidente della Rinascente. Un altro socio, Walter Toscanini, è esule in America assieme al padre. Il nuovo socio, Borletti, viene catturato in guerra dagli inglesi e mandato in India, in un campo di prigionieri. Delio Tessa, il poeta che ha ospitato l'Editrice Giochi nel suo studio, muore nel 1939, e la società trasloca in via Cerva. La nuova sede viene distrutta nel corso di un bombardamento.

Ma il Monopoli resiste e continua a vendere, dice Ceretti. *Con la guerra e l'oscuramento, è uno dei pochi passatempi che restano ai cittadini. Il nostro stabilimento, allora, era sul lago Maggiore, e di lì si riusciva a rifornire tutto il territorio al di qua della linea Gotica.*

Dopo le traversie del periodo bellico arriva la pace, l'Editrice Giochi riaggancia i contatti con la Parker Brothers (*Durante la guerra a mantenere i contatti e a tranquillizzare gli americani sulla nostra intenzione di tener fede agli impegni sottoscritti provvide Walter Toscanini,* ricorda Ceretti) e rilancia il Monopoli.

Il primo interrogativo che si pone è: svalutare, prendendo a esempio le vicende della lira, o mantenere inalterati i valori d'anteguerra, sulle banconote del gioco? Ceretti non ha dubbi: sceglie la seconda soluzione.

Il Monopoli, afferma, *è stato spesso accusato di essere un gioco irreale, che non ha tenuto il passo con i tempi e che rispecchia la situazione degli anni Venti-Trenta. I denari, è stato detto, hanno valori diversi e soprattutto si fanno in altri modi. Ma il Monopoli vuole essere una sorta di fiaba dei nostri tempi. Il problema del valore che dovevano avere le banconote del Monopoli, nel primo periodo del dopoguerra, fu sentito un po' dappertutto. A Zurigo, nel '46 o nel '47, si tenne una riunione con i rappresentanti di aziende di venti nazioni che producevano il Monopoli, per discuterne. Io sostenni che i valori originari del gioco non dovevano essere toccati, e la mia tesi prevalse.*

D'altronde, l'esperienza insegna che spesso aggiornare non produce effetti positivi. Prendiamo il signor Bonaventura con il suo milione: quando il milione è diventato un miliardo il per-



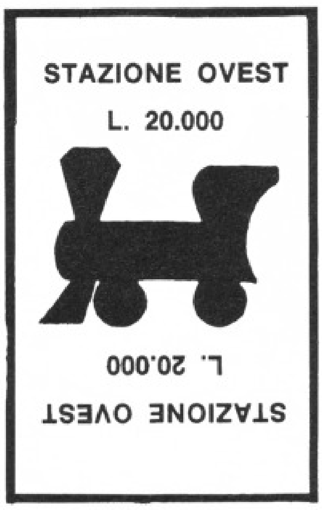
sonaggio ha perso quota. Non c'è giudice più implacabile dei bambini, e il Monopoli in quel periodo stava conquistando anche loro.

Il rilancio del Monopoli avviene con pieno successo: ormai non lo giocano soltanto gli adulti, ma anche i ragazzi e i bambini.

Confinato, durante gli inizi, nella cerchia esclusiva dell'alta borghesia meneghina e settentrionale, il Monopoli raggiunge il ceto medio e diviene gioco di massa: lo giocano il vigile urbano e il piccolo dirigente, l'impiegato e il portinaio. In tutta Italia sorgono club di giocatori, quattro alpinisti di Vercelli arrivano addirittura a disputare una partita sulla vetta del Monte Rosa.

E il gioco che, secondo Barzini junior, sarebbe stato messo in soffitta e dimenticato nel volgere di pochi anni, vende come nessun altro: parecchi milioni di esemplari, dal '46 a oggi.

Quali sono le ragioni del successo che il Monopoli, da quasi mezzo secolo, incontra? Senz'altro, gran parte del merito va attribuito al fatto che Monopoli è stato il primo vero gioco in scatola del nostro paese, ed è riuscito così (grazie anche alla semplicità e all'immediatezza delle regole) a diventare un gioco orale, tramandato di padre in figlio, di generazione in generazione.



Secondo Ceretti, però, molto dipende anche dal meccanismo del gioco. *In un gioco di competizione, se si esclude l'azzardo puro, non si è mai visto un crescendo così emozionante. Più si va avanti nel costruire e più il gioco diventa appassionante ed aleatorio. Se il paragone non le pare troppo arrischiato, direi che il crescendo che si verifica nel Monopoli assomiglia molto a quello delle grandi sinfonie di musica classica*

Arriviamo ai nostri giorni: l'Editrice Giochi non è più la piccola azienda pionieristica del 1936, ma un colosso del gioco, per bambini e per adulti. Monopoli non è l'unica gemma della sua collezione, che comprende giochi altrettanto popolari come, per fare soltanto un esempio, Scarabeo e Risiko. Ma è senz'altro la gemma più preziosa. *Anche se*, confida Ceretti, *non è il gioco che ha venduto di più nel corso di un anno. Monopoli vende sempre bene, supera annualmente le duecentomila confezioni, ma non ha mai eguagliato il record di* Rischiatutto, *un gioco ispirato alla nota trasmissione di Mike Bongiorno, che in un anno ha venduto più di mezzo milione di esemplari di scatole.*

C'è da dire, però, che i giochi ispirati ai programmi televisivi o ai film di successo, negli ultimi anni, sono diventati un rischio: noi abbiamo dovuto registrare un insuccesso con Happy Days, e un altro insuccesso lo abbiamo evitato per il rotto della cuffia rinunciando a produrre un gioco su John Travolta. Con il Monopoli, invece, abbiamo sempre dormito sonni tranquilli.

Ora, per il Monopoli, arriva la stagione degli appuntamenti: questo mese è il turno delle selezioni regionali; il prossimo mese, a Milano, ci saranno le semifinali e le finali del campionato italiano. Nell'83, infine, ci si sposterà in Florida per il campionato mondiale, sperando che l'italiano Cesare Bernabei conservi il titolo.

Niente male per un gioco che doveva durare qualche stagione e che invece è arrivato a compiere cinquant'anni. Senza dimostrarli.

I veri amici dell'anfitrione

di Marco Donadoni

Nella luce concentrata sul tavolo verde, il panico si diffonde.

Alla proposta di provare l'ultimo acquisto in fatto di giochi, chi si mette a sfogliare riviste, chi si ricorda che la televisione dà l'ottantesima replica di Ombre Rosse, chi, più sinceramente, avverte che non ha nessuna intenzione di passare la serata a studiare alcunchè.

In queste situazioni, forse non proprio comuni ma nemmeno tanto rare, la soluzione per il padrone di casa che vuole salvare la compagnia è ripiegare sui giochi generazionali.

Cosa si intende con questo termine? Generazionali sono quei giochi che per età, diffusione e (ovviamente) validità sono tanto compenetrati nelle esperienze di tutti da essere tramandati per via orale.

In altre parole, quei giochi di cui nessuno (o pochissimi) hanno letto le regole, conoscendone il meccanismo "per esperienza". Tra di essi si possono collocare i più famosi giochi di carte (scopa, tressette, scala quaranta), ma anche alcuni giochi da tavolo, Il prototipo, l'esempio più evidente di questa seconda categoria non può essere che il Monopoli.

Dalla Svezia all'Egitto, da Bolzano a Palermo, la proposta di questo tipo di giochi troverà immediati consensi, al di sopra di ogni problema linguistico ed ideologico.

Ci sono, naturalmente anche i rovesci della medaglia: la tradizione orale comporta spesso un'incertezza sulle regole, a volte sviluppate a livello locale in modo differente. Così un certo modo di operare può non essere accettato da tutti, causando pesanti discussioni durante lo svolgimento della partita. Resta sempre, naturalmente, il testo delle regole, ma ricorrervi, anche se a volte risulta inevitabile, può annullare l'effetto magico di cui sopra.

Comunque, a parte gli inconvenienti facilmente superabili con un po' di buona volontà, resta indubbio il valore di questi giochi nel riempire una serata "facile".

A volere approfondire, anche di poco, il problema della diffidenza verso le novità, si scopre che alla base della scelta non sta solo la pigrizia mentale dei giocatori occasionali, ma anche motivi più razionali. Una novità non presuppone soltanto il preventivo studio (o presentazione da parte del proprietario) delle regole, ma comporta necessariamente qualche partita di prova. Queste permettono di assimilare realmente le regole, che altrimenti restano pura teoria di non facile applicazione, e di vedere quali possono essere le strategie più paganti.

Inoltre, la conoscenza del gioco da parte di un solo giocatore (o anche di alcuni) comporta uno sbilanciamento durante la partita che non può soddisfare né chi vince né chi perde. Anche se il tempo di prova è ridotto, la partita iniziale si trasforma in un'esperienza che presuppone un tempo successivo di gioco, non sempre possibile o previsto. Salvo in caso di gruppi di amici che periodicamente si incontrino a questo scopo, è ovvio che nessuno si vuole impegnare in questi "studi" durante occasioni di incontro saltuarie o fortuite.

Restano quindi due sole alternative: o giochi estremamente semplici (in cui di solito l'aleatorietà è così alta da non soddisfare giocatori appena appena seri), oppure appoggiarsi ai vecchi, cari e noti giochi generazionali.

Fu la Crisi a farlo nascere

di Cristina Conti

Stati Uniti, 1930. Da ormai un anno il crollo della Borsa di New York ha segnato l'inizio della "Grande Crisi". I disoccupati sono più di quattro milioni; tra questi c'è anche Charles Darrow, ex venditore di impianti industriali di riscaldamento.

Una sera, seduto al tavolo di cucina della sua casa di Germantown, Pennsylvania, Darrow scarabocchia sulla tovaglia di tela cerata i nomi di alcune strade di Atlantic City, una stazione balneare del New Jersey dove, quando i tempi erano più felici, trascorreva le vacanze.

Al disegno aggiunge quattro linee ferroviarie, con pezzi di legno di scarto costruisce case e alberghi, compila contratti di acquisto per i lotti che compongono la piccola città, sceglie bottoni colorati per segnalini, buoni sconto da usare al posto delle banconote e, con un paio di dadi, completa l'attrezzatura per il nuovo gioco: è nato il Monopoli.

Sono presto numerosi gli amici di Darrow che vanno a trovarlo per fare una partita e molti gli chiedono una copia del gioco da portarsi a casa. Grazie alla pubblicità fatta dai conoscenti, Darrow riesce a vendere un centinaio di scatole, tutte fatte a mano, a 4 dollari l'una. Incoraggiato da questo successo, il nostro mette insieme un po' di scatole e le offre ai grandi magazzini di Filadelfia: vanno a ruba. Con l'aiuto di un amico Darrow riesce a produrre sei scatole al giorno, ma quando cominciano le ordinazioni all'ingrosso, non riesce più a coprire le richieste.

Decide di scrivere alla Parker Brothers, una delle maggiori case produttrici di giocattoli. Gli esperti della ditta, però, giudicano il Monopoli troppo lungo e le sue regole troppo complicate: l'offerta di Darrow viene respinta. La produzione del Monopoli continua dunque in modo artigianale, ma le ordinazioni da parte dei grandi magazzini sono massicce, soprattutto nel periodo natalizio.

A questo punto, siamo ormai nel 1935, la fortuna interviene a dare una mano al signor Darrow e al suo Monopoli: Sally Barton, moglie del presidente della Parker Brothers, viene "iniziata" alle meraviglie del nuovo gioco da un'amica. Ne parla al marito: anche Robert Barton è conquistato e, tre giorni dopo aver acquistato la sua scatola di Monopoli, chiama Darrow nel suo ufficio.

È fatta: i diritti di brevetto ottenuti da Charles Darrow gli renderanno milioni di dollari e gli permetteranno di trascorrere gli ultimi anni della sua vita da gentiluomo di campagna.

Da allora il Monopoli ha continuato a diffondersi in modo sorprendente: è stato venduto in venticinque paesi, tradotto in quindici lingue.

Il tema centrale di Monopoli è la speculazione edilizia; il suo scopo, diventare il costruttore più ricco esigendo dagli avversari affitti sempre più alti ogni volta che costoro capitano sulle nostre proprietà, fino a costringerli al fallimento finale.

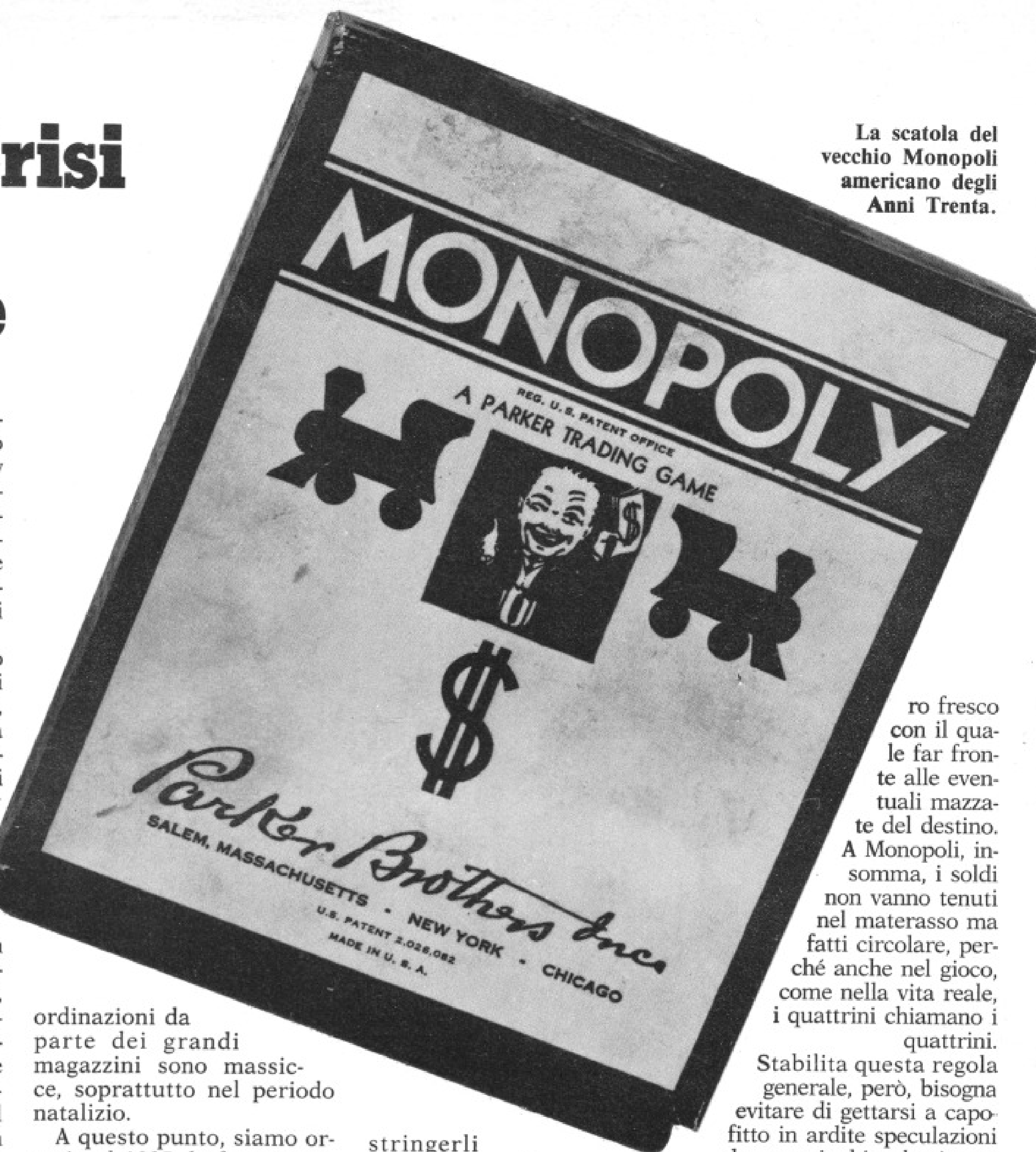
Dal momento che le fermate lungo i terreni edificabili o edificati del tavoliere dipendono dal lancio di due dadi, è ovvio che la fortuna gioca una parte importantissima. È anche possibile una strategia? Sì, e ciò è dimostrato non solo dal fatto che ogni tre anni vengono disputati dei campionati mondiali, ma anche dalla pubblicazione di un libro interamente dedicato al gioco di Charles Darrow. Si intitola *Il libro del Monopoli, strategia e tattica del gioco più popolare del mondo*, lo si deve alla penna della scrittrice americana Maxine Brady ed è edito in Italia dalla Mursia nella collana "I giochi".

Regola principe da seguire, secondo la Brady, è la seguente: costruire, costruire subito il più possibile di case e alberghi sui terreni in cui questo è permesso in modo da dissanguare gli avversari e procurarsi un continuo rifornimento di denaro fresco con il quale far fronte alle eventuali mazzate del destino. A Monopoli, insomma, i soldi non vanno tenuti nel materasso ma fatti circolare, perché anche nel gioco, come nella vita reale, i quattrini chiamano i quattrini.

Stabilita questa regola generale, però, bisogna evitare di gettarsi a capofitto in ardite speculazioni che prosciughino le riserve di contante senza fornire redditi adeguati. La seconda considerazione è dunque quella di calcolare, per ogni investimento immobiliare, il profitto che se ne può ricavare.

È facile capire, guardando i contratti, che qualsiasi gruppo di lotti edificabili comincia ad essere redditizio quando si raggiungono le tre case per ogni lotto: ad esempio, in base ai calcoli fatti con il computer, il gruppo "rosso" (Via Marco Polo, Corso Magellano, Largo Colombo) vede la percentuale di profitto salire dal 16,9 con due case per ogni lotto al 35,3 con tre case. In altre parole, più del doppio. Da queste considerazioni discende un'altra regola aurea: anche se si dispone di più gruppi completi di lotti dello stesso colore (condizione necessaria per costruire), conviene prima svilupparne uno fino al livello di tre case per poi occuparsi dell'altro o degli altri.

Va bene, direte voi, ma su quale gruppo conviene lan-



La scatola del vecchio Monopoli americano degli Anni Trenta.

ciarsi? È saggio puntare sui quartieri alti del gruppo viola oppure limitarsi ai vicoli del gruppo porpora? I lotti del Monopoli si possono dividere in gruppi a reddito basso (porpora e azzurro), medio (arancio e marrone), medio-alto (rosso e giallo) e alto (verde e viola). Ebbene, se si dispone di scarso contante conviene puntare sui gruppi a reddito basso, in caso contrario si impone l'acquisto e lo sviluppo di quelli ad alto reddito. Non solo, ma avrete notato che il reddito aumenta man mano che ci si allontana dal Via nel senso seguito dai segnalini durante il gioco. Questo vale anche all'interno di un gruppo di uguale colore: in altre parole Largo Colombo fornisce affitti più alti di Via Marco Polo. Va da sè, quindi, che, avendo due case su ogni lotto, la terza andrà sistemata prima su Largo Colombo e poi sugli altri due terreni.

Il reddito che possono fornire è il principale, ma non l'unico motivo che può guidare nella scelta dei lotti. Esiste anche il calcolo delle probabilità che un segnalino avversario si fermi sulle vostre proprietà. Il solito computer ha dimostrato che le caselle sulle quali esistono le più forti probabilità di fermarsi sono, in ordine decrescente: Largo Colombo, Casella del Via, Stazione Nord, Posteggio Gratuito, Corso Raffaello, Piazza Dante, Stazione Sud, Via Verdi, Società Acqua Potabile, Stazione Ovest. Si tratta di caselle che, per lo più, si trovano sul secondo e terzo lato del tavoliere (partendo dal Via). Il motivo è molto semplice: da quelle parti c'è la prigione, in cui è facile entrare (tranne quando se ne ha bisogno, naturalmente) e, una volta usciti, bisogna per forza passare sotto le forche caudine del secondo e terzo lato.

Gran bella cosa, il calcolo delle probabilità: però ogni tanto capita di estrarre il cartoncino degli Imprevisti che dice "Andate fino al Parco della Vittoria...". Dove c'è un albergo. Di un avversario.



Il prossimo anno a Miami

di Paola Jacobbi

C'è voluto forse un po' troppo tempo. Ma, alla fine, anche il Monopoli, come ogni gioco che si rispetti ha avuto i suoi campionati e i suoi campioni mondiali. Solo nel 1975, a quarant'anni dalla nascita di questo intramontabile passatempo, è stato organizzato il primo campionato mondiale.

Nella lunga serie di selezioni nazionali e continentali è da ricordare la finale europea. Si disputò a Reykjavik, in Islanda, nello stesso salone dove si era svolta la famosa sfida mondiale di scacchi tra Bobby Fisher e Boris Spasski. La finalissima mondiale, a cui parteciparono i rappresentanti di ben quarantuno paesi, si svolse invece ad Atlantic City. Nella città statunitense, famosa per le sue case da gioco, Charles Darrow, inventore del Monopoli, era stato spesso in vacanza.

Nel 1977 il campionato si svolse in un'altra capitale del gioco d'azzardo: Montecarlo. Qui, il concorrente italiano Antonio De Luca, un impiegato di banca napoletano, giunse quinto nella classifica mondiale. Al primo posto si piazzò il campione di Singapore, Cwa Chang Seng, ingegnere, seguito dai rappresentanti dell'Irlanda, della Germania e dell'Inghilterra.

Nel 1980, alle isole Bermude, è l'Italia a conquistare il titolo mondiale. L'ingegnere elettronico (chissà come mai gli ingegneri sono così portati al Monopoli, bisognerebbe svelare l'arcano con adatti test attitudinali) Cesare Bernabei, romano, ventotto anni, ha vinto contro il favorito campione americano, dopo uno scontro durato circa tre ore, a colpi di abilità e fortuna.

Già, quanto conta la fortuna a Monopoli? *"Conta, eccome se conta!* — risponde Antonio De Luca — *anche con la miglior strategia del mondo, se i dadi non girano nel verso giusto, c'è poco da fare."* Nell'ultimo campionato italiano Antonio De Luca, infatti, è arrivato secondo dopo Cesare Bernabei anche per colpa della sfortuna. Quando Emilio Ceretti, titolare della Editrice Giochi che organizzava il campionato, ha annunciato che il tempo era scaduto (il regolamento limita la durata delle partite ad un'ora e mezza), nessuno era in grado di determinare con esattezza il vincitore. La partita era stata tesa e incerta fin dall'inizio e da molto tempo i segnalini giravano a vuoto sul tabellone. La prima distribuzione delle quattro *proprietà* di partenza e i successivi acquisti effettuati da ciascun giocatore avevano portato ad una situazione di stallo che non si è risolta fino al termine dell'incontro.

"Nessun partecipante ha voluto accettare soluzioni che, nel corso della partita, avrebbero creato situazioni di svantaggio a suo danno." si legge in una cronaca della gara. *"Così, alla fine si è deciso di contare il valore del denaro liquido in possesso dei giocatori* — racconta Antonio De Luca — *La differenza tra me e Bernabei era irrisoria, novemila lire. Tutto perché un attimo prima dello scadere del tempo, avevo dovuto pagare la tassa patrimoniale alla banca..."*

Ma, se l'elemento fortuna è così determinante, come si può organizzare una strategia per vincere a Monopoli? *"Beh, se proprio non fosse possibile* — risponde Antonio De Luca — *non sarebbe neanche il bel gioco che*

Un'immagine dei tiratissimi campionati mondiali del 1980 alle Bermude. Quali imprevisti porteranno alla proclamazione del campione mondiale 1983?



è. Quando ci si trova in difficoltà, bisogna fare delle contrattazioni, salvaguardare, finché si può, tutto quello che si ha. Certo che se entro un tempo ragionevole non si hanno ancora delle proprietà, è difficile che la situazione si rovesci all'improvviso a nostro favore. Al massimo possiamo tentare di favorire le situazioni di stallo, per impedire agli avversari di arricchirsi."

Gli appassionati possono annotarsi questi preziosi consigli e impegnarsi negli allenamenti. Chi non ha fatto in tempo a iscriversi al campionato italiano che, anche quest'anno, l'Editrice Giochi di Milano ha organizzato, ne faccia tesoro per il prossimo torneo. L'inflazione svaluta tutto il denaro, tranne i bigliettini *indicizzati* di diritto, da più di mezzo secolo, del Monopoli. Il passatempo che, con poche migliaia di finte lire, dà l'illusione di essere facoltosi proprietari di case e alberghi, è ormai un classico dei giochi da tavolo. È facile prevedere che la sua formula avrà successo ancora per anni e che le manifestazioni e i tornei che lo riguardano continueranno a richiamare gli appassionati.

Quest'anno i migliori monopolisti italiani affronteranno una serie di eliminatorie regionali che si svolgeranno il 25 settembre a Firenze, Roma e Palermo, e il 16 ottobre a Milano. Le prime selezioni sceglieranno i più abili giocatori di Monopoli regione per regione.

Le eliminatorie si svolgeranno all'Hotel Michelangelo di Firenze per i concorrenti dell'Umbria, della Emilia-Romagna e della Toscana; al Midas Palace Hotel di Roma per i monopolisti del Lazio, degli Abruzzi-Molise, delle Marche, delle Puglie, della Basilicata, della Campania e della Sardegna; i concorrenti della Sicilia e della Calabria si incontreranno all'Hotel President di Palermo e quelli della Lombardia, del Piemonte, della Liguria e delle Tre Venezie all'Hotel Excelsior Gallia di Milano. Qui, dove un tempo circolavano i veri biglietttoni del calciomercato, si svolgerà il 17 ottobre la finalissima nazionale. Verrà proclamato il campione che rappresenterà l'Italia alla competizione decisiva per il titolo mondiale che si disputerà a fine anno a Miami, in Florida.



Tutto cominciò in riva all'Arno

Pare che il gioco sia stato inventato a Firenze dopo la restaurazione medicea del 1530 per vendere più rapidamente i beni dei proscritti: da allora ha fatto molto parlare di sè, trovando in ugual misura estimatori e critici feroci.

di Sergio Masini



Il 12 agosto 1530, dopo dieci mesi di assedio, le truppe al soldo dell'imperatore Carlo V entrarono in Firenze. Vi entrarono grazie al tradimento: le mura rafforzate e sorvegliate da Michelangelo, uno dei capi della resistenza agli imperiali, avevano retto ad ogni attacco.

Per tre anni Firenze era vissuta da repubblica indipendente, libera dal controllo dei Medici: ora tornava sotto la potente famiglia, nella persona di Alessandro, nipote del papa Clemente VII e fidanzato di una figlia naturale di Carlo V.

Molti capi del governo repubblicano furono imprigionati; molti altri riuscirono a darsi alla fuga, abbandonando possedimenti, palazzi, tesori di famiglia. Nell'anno successivo a questo grande rivolgimento, quei beni avevano subito un curioso cambiamento di proprietà. Sentiamo cosa riferisce in proposito il contemporaneo Benedetto Varchi, nelle sue *Storie Fiorentine: Avevano i fiorentini, per far danari in tutti que' modi e per tutti que'versi che sapevano e potevano, fatto un lotto de' beni de' rubelli, al quale si metteva un ducato per polizza, e perché non v'intervenissero fraudi, eletto commessari sopra il lotto Simone Ginori e Cristofano Rinieri.*

Precisa meglio Giulio Rezasco, più di tre secoli dopo, nel suo *Dizionario del linguaggio italiano storico ed amministrativo: Lotto: imposta straordinaria, per via di giuoco forzato, trovata, a quanto pare, da' Fiorentini nel 1530, per la quale si assegnava a' cittadini una quantità di polizze secondo la facoltà a prezzo uguale per tutti; e poi si traevano alla ventura i numeri di dette polizze, e a cui toccava di estrarsi subito dopo il suo numero una polizza speciale, chiamata* beneficiata, *quegli guadagnava quanto era scritto in essa polizza beneficiata, tagli di panni, drappi d'ogni ragione, case e poderi di quelli che in Firenze appartengono ai fatti ribelli nel predetto anno.*

Il lotto di Stato nasce, dunque, come atto repressivo e come imposizione. Bisogna giocare per forza: impegnare il proprio danaro senza sapere cosa toccherà in sorte, e per giunta farsi complici del potere che dispone freddamente dei beni dei cittadini fuggiaschi. Di suo, lo Stato non rischia nulla: nemmeno parte dei proventi delle polizze. È una situazione che ricorda in parte la lotteria di Babilonia descritta da Jorge Luis Borgès (ne parleremo più avanti).

Comunque il lotto, in Firenze, continuò oltre questa spiacevole congiuntura: e l'uso si estese ad altre città italiane, tanto che il gioco divenne universalmente noto come *loto alla veniziana* o *lotto di Genova*. A Genova, anzi, secondo un'altra tradizione, il lotto sarebbe stato inventato prima ancora che a Firenze. I genovesi usavano scommettere sui nomi dei magistrati da eleggere ogni semestre al Serenissimo Consiglio della loro repubblica e al principio del '500 a un certo Benedetto Gentile venne l'idea di abbinare premi ai nomi dei candidati.

Il gioco era detto anche *del Seminario* perché *urna del Seminario* era chiamato il recipiente che conteneva i foglietti coi nomi dei futuri governanti, da sorteggiare in ragione di cinque su centoventi. Successivamente, comunque, ai nomi furono sostituiti dei numeri. Tuttavia, al contrario di quanto avveniva a Firenze e anche a Venezia, il lotto restò a Genova un affare di privati per molto tempo: solo nel 1634 il governo della Superba assunse il controllo della lucrosa iniziativa.

L'usanza di organizzare lotterie di Stato si era nel frattempo estesa a tutta l'Italia e a tutta l'Europa, con le modalità più diverse. In Francia si cominciò a giocare al lotto pubblico nel 1533, con la curiosa riserva mentale di chiamarlo in un modo differente: *blanques* o *bianques* quasi che l'uso della parola italiana rendesse inquietante o sospetto il nuovo gioco.

La monarchia francese, all'inizio, si limitò a esigere una tassa dai privati che organizzavano lotterie, come avvenne a un certo Jean Laurent, cui Francesco I fece pagare il proprio regale consenso la bella somma di duemila lire tornesi l'anno.

Ben presto arrivarono, oltre agli estimatori, anche i nemici del lotto. Nel 1609 il Parlamento francese chiese di porre termine alle lotterie, *di natura tale da causare la rovina del popolo* e nel '700 il poeta Carlo Innocenzo Frugoni scriveva: *Evvi un gioco detto il lotto/ ch'è di numeri novanta/ dove ognor più di un merlotto/ vi si attrappa e vi si spianta.*

Le proteste non impedirono ai governi europei la prosecuzione di questa pratica redditizia. Se Paolo Giovio in una sua lettera del 1540 già scriveva: *La Lupa (Roma) sta sì smilza che non c'è verso di pagare li Spagnoli senza fare un loto alla*

veniziana per vender gabelle, tra il XVII e il XVIII secolo molte opere pubbliche di Parigi furono portate a termine con i proventi delle lotterie: l'ospedale della Salpêtrière (1658), il completamento di Saint-Sulpice (1745), la sistemazione del Campo di Marte (1757). Il gioco era tanto importante, per la monarchia francese, che Jacques Benigne Bossuet, noto predicatore e scrittore della fine del '600, persona di fiducia del re, fu per un certo periodo delegato all'apertura dei biglietti della lotteria di Stato.

Nel '700 si comincia a pensare al lotto anche in termini di calcolo delle probabilità: il matematico Jacopo Francesco Riccati nel 1765 osserva: *Se per avventura nel lotto di Vinegia venissero estratti i cinque numeri 1, 2, 3, 4, 5 nel loro ordine naturale ognuno farebbe le meraviglie.* L'Illuminismo, però, non vede di buon occhio questo gioco così sottomesso al caso e così prepotentemente gestito dalla mano pubblica. Scrive l'*Encyclopedie*, testo sacro degli illuministi: *Tra due giocatori dei quali uno non rischia che del danaro che può perdere senza danno e l'altro del danaro senza il quale sarebbe privato del necessario per vivere... Il gioco non è equilibrato. Una conseguenza naturale di questo principio è che non è permesso ad un Sovrano di giocare un gioco rovinoso per i suoi sudditi. Qualunque sia il risultato, per uno dei due giocatori non significa nulla, per l'altro significa precipitare nella rovina.*

La Rivoluzione Francese cerca di proseguire su questa strada, e la legge del 25 brumaio dell'anno II sopprime la lotteria ufficiale. Si legge nella relazione: *La lotteria è un flagello inventato dal dispotismo per far tacere il popolo sulla propria miseria, illudendolo con una speranza che aggrava le sue calamità.*

Nonostante tanto ardore rivoluzionario, la legge si riduce a un cambiamento di terminologia, perché nello stesso anno il governo organizza la distribuzione di beni nazionali tramite una lotteria, e più tardi il Direttorio ridarà veste ufficiale a quello che da tempo è diventato un grande vizio nazionale. Che si tratti di una vendetta postuma di Luigi XVI, il sovrano ghigliottinato, inventore di una forma particolare di lotto, il *lotto del Delfino?* Si tratta, in pratica, della tombola: si distribuiscono fra i giocatori ventiquattro cartoni divisi in ventisette caselle, quindici delle quali sono occupate da cifre: cinque caselle per ogni fila orizzontale contengono dei numeri, e da un sacchetto si estraggono biglie numerate da 1 a 90. I giocatori marcano i numeri estratti sulle loro caselle, e si procede fino al completamento delle cartelle, a forza di primi estratti, ambi, terni, quaterne e cinquine.

Con questi magici nomi siamo già arrivati alla prima metà dell'Ottocento. Scrive Antonio Guadagnoli: *Se da quell'urna che le sorti move/ esce il 49 primo estratto/ e per secondo estratto esce il 28/ puoi fare un salto perché hai vinto il lotto.*

Di rimando, osserva il Giusti: *Il giuoco in complesso/ è un vizio bestiale, ma il lotto in se stesso/ ha un che di morale:/ ci avvezza indovini/ .../ doventi un signore/ con pochi quattrini."*

Nel contempo ricominciano le critiche; osserva lo storico Melchiorre Gioia: *Il successo delle lotterie... prova l'esistenza di tante teste false, quanti sono i giuocatori,* e rincara la dose il filosofo cattolico Antonio Rosmini: *Il lotto è immorale perché tradisce la povera gente ignorante e spoglia le loro famiglie del necessario".*

Luigi Settembrini attacca ancora più a fondo: *Si profitta dell'ignoranza della plebe per trarre un milione l'anno dallo infamissimo giuoco del lotto.* Le sue critiche hanno però una base politica: egli intende stigmatizzare l'operato del governo borbonico, in prima fila nel favorire il gioco del lotto e nel reprimere qualunque tentativo libertario.

Con la consueta irruenza, Garibaldi si ricorderà delle critiche di Settembrini e abolirà il lotto non appena giunto a Napoli. Lo censura Benedetto Croce: *Garibaldi, in quell'anno, abolì in Napoli perfino la fonte settimanale delle speranze e dei sogni della povera gente, il giuoco del lotto.* Comunque il filosofo di Pescasseroli se la prende con Garibaldi quando già da tempo lo Stato italiano ha ripristinato il lotto pubblico, operando la divisione in *ruote* così noto agli appassionati.

Ciò che si è tentato di mettere in evidenza, in questa rapida carrellata, è lo stretto rapporto esistente fra il potere costituito e un gioco di azzardo per eccellenza come il lotto, tanto che se si va a scavare nei meandri della storia possono ancora uscire nomi come quelli di Augusto, Nerone, Eliogabalo in veste di promotori di lotterie o comunque di estrazioni a sorte. E vorremmo concludere ricordando la *Lotteria di Babilonia* di Borgès.

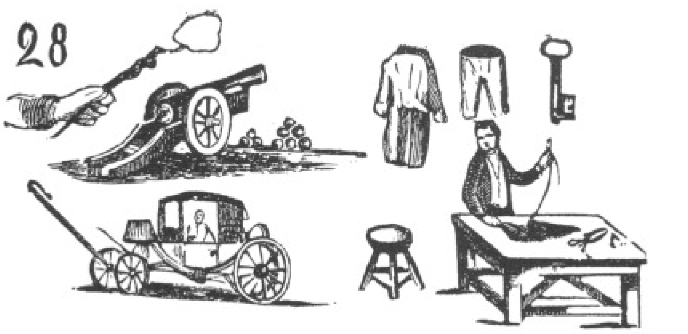
Lo scrittore sudamericano (e in Sud America le lotterie sono una cosa tremendamente seria: basti pensare al *jogo do bicho* in Brasile) immagina che in Babilonia si svolgesse una lotteria libera, a cui si poteva partecipare se si voleva.

In seguito, ingegnose trasformazioni resero la lotteria obbligatoria, e gli organizzatori credettero utile nascondere prima i nomi dei vincitori, poi la natura e l'ammontare delle vincite. Ancora, la lotteria cominciò a designare, sempre in segreto, dei perdenti. Così i cittadini di Babilonia cominciarono a pensare che le disgrazie, le malattie e la morte, così come gli eventi lieti, dipendessero dall'esito della lotteria.

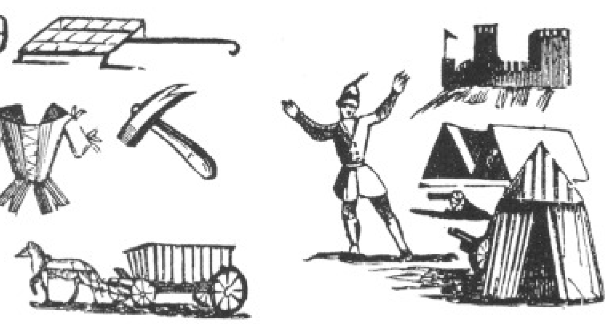
Osserva Marcel Neveux, che cita la novella nel volume *Jeux et Sports: come pensare al destino come a qualcosa di diverso da una lotteria obbligatoria? Il destino non è soltanto necessità indeterminabile, è anche la necessità di questa necessità; ma il gioco non è gioco che grazie ad una certa contingenza di questa necessità; ed è proprio la libertà di scommettere che assicura questa necessità".*

Come stupirsi, dunque, se l'autorità costituita, il governo, i misteriosi organizzatori della lotteria di Babilonia cercano di prendere il controllo o almeno l'amministrazione del destino? Dopo tutto, l'affare può anche rendere bene.

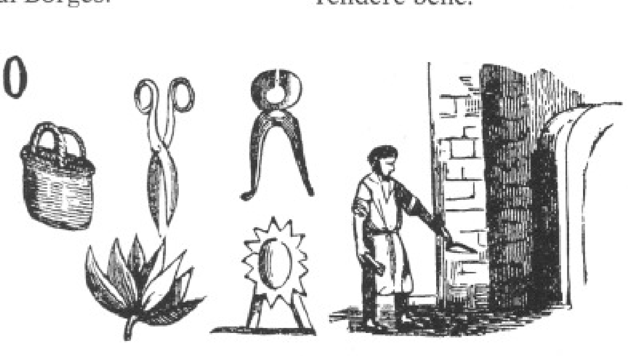
28



29



30



GIOCO DEL LOTTO

Basta il numero giusto e la dote fatta è

A Napoli, patria del lotto per eccellenza, venne perfino assegnata una quota di numeri agli ospizi delle orfanelle perché la sorte provvedesse a fornire il "maritaggio" a quelle in età di sposarsi. Un'altra prova dell'importanza del gioco nella vita cittadina, importanza del resto dimostrata dall'enorme quantità di opere letterarie, dalle commedie ai racconti, scritte sull'argomento.

di Carlo Animato

"*Il popolo napoletano, che è sobrio, non si corrompe per l'acquavite, non muore di delirium tremens; esso si corrompe e muore pel lotto. Il lotto è l'acquavite di Napoli...*".

Così ne *Il ventre di Napoli* (memorabile inchiesta e decisa smentita dei luoghi comuni, della mitografia e del colore riversato a coprire le reali condizioni e le miserie partenopee della fine del secolo scorso) donna Matilde Serao stigmatizzava un certo comportamento popolare, enunciando una tesi che maggiore spazio troverà nel successivo *Il paese di cuccagna* (1891): e cioè che il lotto, sogno e speranza di redenzione per le classi più povere, più che uno sfizio — una vera e propria mania — per borghesi e nobili, fosse uno dei cancri di questa città assillata dalle contraddizioni.

Da allora molto tempo è passato: il patrimonio delle nostre tradizioni popolari lo abbiamo prima dimenticato e abbandonato, per poi andarne alla ricerca in modo spasmodico e confusionario. E poi il Vesuvio non fuma più. Ma il lotto, le lotterie (ovvero *'a bonafficiàta*, dal latino benefacio) i napoletani — escluse le nuove generazioni — continuano a tenerlo nel sangue, a tentarlo, a crederci.

Certo, non è più come prima quando *"tutti quelli che non sanno leggere, vecchi, bimbi, donne, specialmente le donne, conoscono la smorfia, ossia la Chiave dei sogni a memoria, e ne fanno speditamente l'applicazione a qualunque sogno o a qualunque cosa della vita reale"*; certo, i significati più noti li conoscono tutti (avete sognato un morto? quarantasette. Ma parlava? Allora quarantotto. E piangeva? Sessantacinque. Il che vi ha fatto paura? Novanta...), ma per tradurre un sogno, un fatto, un episodio un po' più complesso c'è bisogno di un esperto: il portiere, ovvero l'impiegato della ricevitoria. E, tra questi, conoscere i "veri" interpreti, quelli che hanno la fama positiva di buoni consiglieri, di quelli che se ne intendono.

A Napoli, e in tutto il Mezzogiorno in generale, questo della *smorfia* rimane il sistema più usato per "cacciare" i numeri da giocare. Purtroppo, però, a un'indagine più approfondita del fenomeno del lotto nel Sud si deve constatare che, esclusa Napoli, ex-

LISTA DELLE DONZELLE DEL LOTTO REALE DI NAPOLI PER L'ESTRAZIONE DI SABATO de' 12. NOVEMBRE 1814.

Si dichiara che i pagamenti a' Vincitori si faranno a tenore delle promesse giocate di Lire, e Centesimi nelle quali è stato Incorporato l'antico aumento del 20. per 100. agli Ambi, e dell'80. per 100. a Terni, ricadendo il 240. volte la posta per ogni Ambo, e 4500. volte per ogni terno. L'estratto semplice il 12. volte la posta; ed il 60. volte il determinato. Niuno potrà pretendere vincite senza l'esibizione de' biglietti Stampati, e Bollati dall' Amministrazione della Lotteria Reale.

1 Teresa Rispoli q. Giuseppe	31 Mariant. Fiore di Giovanni	61 Vitt. Diomiro q. Giuseppe
2 Maddal. Starace q. Gennaro	32 Egeziaca Dura q. Serafino	62 Gius. della Rosa q. Gennaro
3 Antonia Fusco q. Giuseppe	33 Rosa Fierro di Errico	63 Fran. Vaccaro q. Lorenzo
(4) 4 Gius. Cioffi q. Michelangelo	34 Mariant. Lamanna q. Nicola	64 Maria Albano q. Pasquale
5 Candida Guerra q. Giovanni	35 Luisa di Flauto q. Antonio	65 Teresa Gargiulo q. Pietro
6 Maria Pisanelli di Giuseppe	36 Rach. di Domenico q. Pasquale	66 Vinc. Esposito di Liborio
7 Emanuela Palma q. Gaspare	37 Rosa Rosiello q. Gennaro	67 Emanuela Ratta q. Ferdinando
8 Marianna Rago di Pietro	38 Vincenza Melino q. Giacomo	(5) 68 Giovan. Rotondo q. Franc.
9 Dom. Scognamillo q. Pietro	39 Teodora Lanza q. Gaetano	69 Raff. Romaglio di Francesco
10 Carol. Correale q. Salvadore	40 Ferdinanda Pedi q. Aniello	70 Maria Brusco q. Vincenzo
11 Carmela Ferrigno q. Giovanni	41 Luigia Mari q. Guglielmo	71 Anton. Ponticiello q. Giacomo
12 Maria Procida q. Agostino	42 Giov. de Rossi q. Ettore	72 Santa Merlino q. Francesco
13 Ant. Pecoraro q. Antonio	43 Carol. Falcone q. Raffaele	73 Grazia Borrelli q. Gaetano
14 Nicolet. Canfora di Domenico	44 Gius. Molinaro di Domenico	74 Maddal. de Carlo di Luigi
15 Antonia Scotti q. Vincenzo	45 Antonia Laudiano di Giuseppe	75 Fran. Millausen q. Daniele
16 Antonia Angri q. Giuseppe	46 Lucia Unciò q. Vincenzo	76 Anna Reno q. Biase
17 Francesca Viesto q. Domenico	(2) 47 Luigia Vinci q. Pietro	77 Teresa Regnauld q. Giuseppe
18 Raff. Agginese di Giuseppe	48 Antonia Rossa q. Gaetano	78 Celeste Frate q. Costantino
19 Luisa Novella q. Camillo	49 Rosa Ottaviano q. Salvadore	79 Rosa Cavizzi q. Francesco
20 Gaet. Principato q. Liborio	50 Maria di Esposito q. Erasmo	80 Teresa Javarone q. Antimo
21 Raffaela Stante q. Venanzio	51 Rosol. Chenetti q. Mario	81 M. Luisa Scuotto q. Domenico
22 Anna di Scotti q. Antonio	52 Rita di Grieco di Cristofaro	82 Maria Frattina q. Cristofaro
23 Carol. Lubretto q. Raffaele	53 Teresa Musella di Vincenzo	83 Maddal. Muccis q. Giovanni
24 Gaet. Grieco di Cristofaro	54 Rosa Remito q. Gennaro	(3) 84 Antonia Crisci q. Gennaro
25 Anna Penzarelli di Aniello	55 Ant. de Simone q. Francesco	85 Raff. Minichino q. Gennaro
26 Franc. Salvia q. Giov. Battista	56 Teresa Fiscaldi q. Michelangelo	86 Maria Cappa q. Luigi
27 Girolama Romano q. Saverio	57 Maria Firenz q. Giovanni	87 Anast. Gagliardo q. Rocco
28 Angela Manfredo di Gaetano	(1) 58 Concetta Balbi di Angelo	88 Maria Monte di Michele
29 Maria Scigliano di Vincenzo	59 Gius. Tedesco q. Giuseppe	89 Gesualda Bodin q. Anastasio
30 Raffaela Stella q. Michele	60 Concet. Natali q. Raffaele	90 Ippolita Rainaldi q. Cristofaro

La Regia Corte ha depositato al Banco delle due Sicilie la somma di 440.mila lire per lo pronto pagamento delle vincite in effettivo contante.

capitale del Regno, dominante assoluta ancora oggi di questo gioco, il lotto non riscuote troppi consensi, non affascina con le sue promesse, non è responsabile di casi patologici. Insomma, si gioca poco e senza emozioni.

Ecco perché, alle nostre più curiose domande per saperne di più, gli intervistati in loco (a Palermo, a Catania, a Bari, a Reggio, a Taranto) hanno mostrato da principio una certa meraviglia sull'argomento; poi, in mancanza di aneddoti, episodi, qualcosa che riuscisse a dimostrare il peso di questo gioco, nella vita di ogni giorno, hanno cominciato sempre con questa frase: *"No, ma qui da noi mica si gioca molto al lotto. Sì, ci sono le ricevitorie, ma si gioca ad altro. A Napoli, invece..."*

Ecco, dunque, perché parlare di lotto nel Sud è parlare di Lotto a Napoli: indissolubilmente, Serao permettendo. La sua storia e le sue fortune sono in gran parte anche letterarie: citazioni, saggi, raccontini, da Marotta a Rea, da De Crescenzo a De Filippo (in *Non ti pago*, 1940, storia di lotto, sogni e maledizioni:

"Ferdinando — *E l'he' 'a perdere... he 'a perdere 'a vita. Tu vuo' 'o biglietto e io t' 'o dongo 'o biglietto...* (Fruga in una tasca e tira fuori il biglietto) *'O 'i 'ccanno 'o biglietto...* (Rivolgendosi al quadro del padre) *Papà, 'o 'i ccanno 'o biglietto... Io ce 'o dongo. Però si 'e sorde nun le spettano, si 'o suonno era 'o mio, tu staie 'o munno 'a verità... Nun se n'ha da vede' bene... l'he' a fa' passa' quattro milioni di guai... Ogni soldo na disgrazia, comprese malattie insignificanti, malattie mortali, rotture e perdite di arti superiori e inferiori; peste e culera, friddo e miseria, scaienza e famma dint' 'a casa 'e Bertolini fino 'a settima generazione...* (A Bertolini) *Tecchete 'o biglietto...* (Glielo dà. Bertolini infila la porta seguito da tutti. Ferdinando, rimasto solo, verso il quadro) *Papà... mi raccomando...*".

Il gioco del lotto è protagonista anche di disordini e di isteria popolare ne *Il cappello del prete*, di De Marchi (riproposto in televisione una decina d'anni fa, con Luigi Vannucchi e Franco Sportelli): protagonista un prete con fama di *assistito* — cosí viene definito chi dà numeri esatti, dietro consiglio ultraterreno — che distribuisce numeri sicuri in un popoloso quartiere partenopeo, e verrà ucciso da un nobile squattrinato e giocatore. O di piccole tragedie familiari (come nella gustosa canzone, riportata a pagina 14).

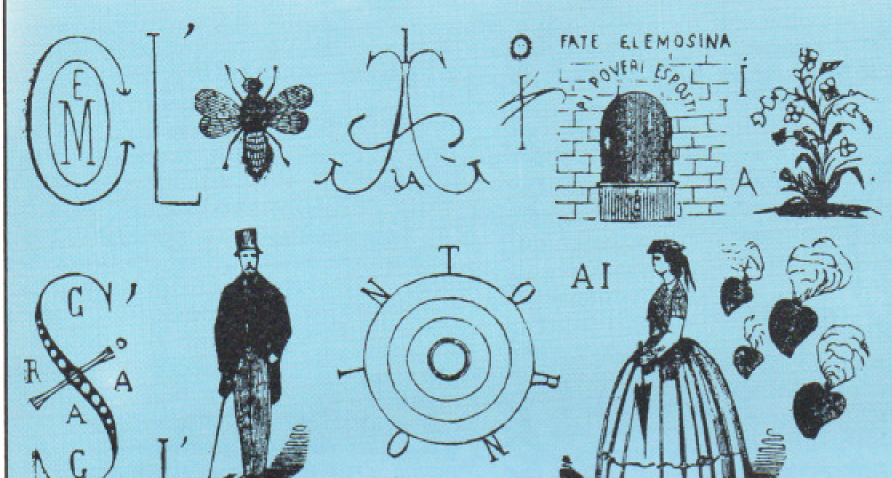
Non mancano, poi, gli spunti piccanti: *"Per esempio il 29*, scrive Domenico Farina in una sua nota, *che nella nostra cabala corrisponde all'organo virile. Facile immaginare quali motti scurrili ne derivano ("Lle piace 'o vintinove!", si spettegola di una donna, nubile o maritata, incline alla ninfomania). Alla bonafficiàta spesso, per l'ambata, il 29 viene accoppiato al 6 che indica 'a fessa, come trivialmente è chiamato l'apparato riproduttore femminile. Altra combinazione frequentissima è quella del terno 6-16-29, dove il sedici rappresenta il deretano. C'è poi il 69, numero che per universale accezione simboleggia nel gergo postribolare una delle varianti dei giochi erotici. Alfredo Panzini, professore di lettere nei licei e letterato di fama, non si fece scrupolo di registrare questa voce — sessantanove — e darne congrua spiegazione nel suo voluminoso Dizionario moderno delle parole che non si trovano nei dizionari comuni"*.

Durante il Regno di Napoli la più importante fra le elargizioni legate al Lotto era quella dei cosiddetti "maritaggi", consistenti in somme di denaro corrisposte a scopo dotale alle giovinette i cui nomi erano estratti dal bussolo. E comunemente, nel Regno, maritaggio significò appunto la dote che la donna apportava quando contraeva matrimonio. Con decreto 29 maggio 1816 Ferdinando IV, rilevando che i Conservatori di Napoli non avevano più i mezzi per soccorrere le loro alunne quando contraevano matrimonio, decise di estendere questo beneficio del Lotto a tutti gli stabilimenti di prima classe della città, distribuendo i novanta numeri rispettivamente: alle alunne del Reale Albergo dei Poveri (da 1 a 30), a quelle dell'Annunziata (da 31 a 60), a quelle dell'Ospizio di S. Gennaro dei Poveri (da 61 a 70), a quelle di Ritiro di S. Vincenzo Ferreri e Immacolata Concezione (da 71 a 80) e a quelle del Conservatorio di S. Eligio e della Maddalenella (da 81 a 90).

Successivamente, avendo i governatori dell'Ospizio di S. Gennaro lamentata l'esiguità dei numeri loro assegnati, e avendo d'altra parte il Conservatorio della Maddalenella rinunciato al beneficio, dopo tre mesi i numeri vennero ridistribuiti. È quanto si può apprendere da *La beneficiata* di Franco Schiattarella, un libro di una quindicina d'anni fa che contiene una ipotesi suggestiva e non molto peregrina, riportata sulla copertina ("ancora oggi le fanciulle povere possono reclamare dal Lotto il diritto alla dote").

Vero è, si legge nella parte finale del volume, *che nel 1915 — col decreto legge n. 873 del 13 giugno —, poi con la legge 18-7-1917 n. 1143 e ultimamente con la legge 13-3-1958 n. 365 gli antichi fondi dotali e relativi redditi sono stati devoluti all'Opera Nazionale Orfani di Guerra (O.N.O.G.) per la "concessione di sussidi dotali ad orfane di guerra che abbiano contratto matrimonio non oltre il 25° anno d'età". L'art. 47 della legge del '58 stabilisce però che "le somme eventualmente esuberanti per la concessione di sussidi dotali saranno destinate all'assistenza in genere degli orfani di guerra" e più oltre (comma 6°) che "quando lo scopo dell'assistenza agli orfani di guerra verrà a cessare totalmente o parzialmente, il reddito delle fondazioni dotali ritornerà alla originaria destinazione"*.

Sta di fatto che anche le orfane nate allo spirare dell'ultimo conflitto mondiale, commenta Schiattarella, compiranno il venticinquesimo anno al 1970. Dal '71 in poi, dunque, esauriti gli scopi e la funzione delle norme legislative emanate in favore degli orfani,

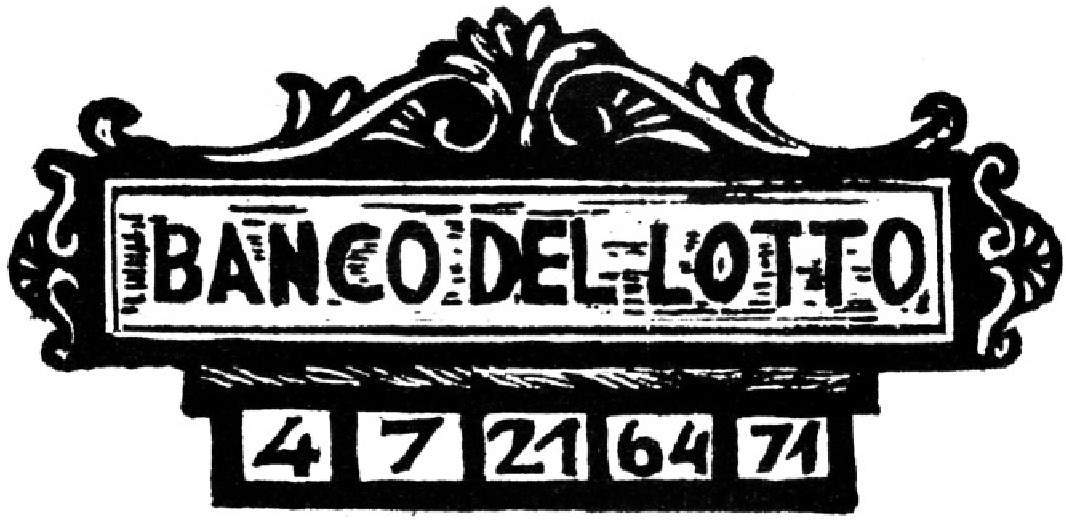


Oreste — *S'è vinto nulla?*
Anacleto — *Chè!*
Oreste — *Già, lo sapevo...*
Ho 'r mar d'occhio 'ncallito 'n der groppone.
Anacleto— *L'hai vorsuti gioà? Te lo dicevo:*
Enno tutti der sussi, 'mbecillone!
Oreste — *Ma nun ci pensi ar sogno? Li vedevo*
Tutti 'n fila, stecchiti 'n sur cortrone!...
Io nun vo' di' bugie, ma se l'avevo,
Ci avrè gioato sopra anc'un miglione.
Anacleto — *Gnam 'un ti vo' 'nganna', l'ambo ce l'hai!*
Oreste — *Dici 'n sur serio?*
Anacleto— *Sì; ma prima senti,*
Pel vince' positivo, che 'nventai.
Quando mi desti que' se' franchi e venti,
Dissi: Oreste ha du' bimbi... e ti 'omprai
Da rivesti' que' poveri 'nnocenti.

Renato Fucini

il reddito delle fondazioni dotali collegate alle estrazioni del Lotto dovrà ritornare alla "originaria destinazione", che — a Napoli — era quella del conferimento dei maritaggi alle alunne dei Conservatori su nominati, previsti nel decreto 20 agosto 1816.

Per quanti non rientrassero nei requisiti (povertà, sesso femminile e cittadinanza partenopea o meridionale, appunto) previsti da questa serie di circostanze legali d'altri tempi, pazienza; potranno sempre giocarsi i tre numeri del ritornello di una vecchia canzone di Peter Van Wood degli anni Cinquanta, 25-60-38. E non dimenticate che va giocato almeno per un *triduo,* cioè per tre settimane di seguito. Se ci credete...





LOTTERIA REALE DI NAPOLI

Estrazione de' 15. Ottobre 1814.

L'Estrazione si è fatta pubblicamente nella gran Sala de' Tribunali di Castel Capuano in presenza di tutti i membri della Real Corte de Conti, della Commissione della Prefettura di Polizia, e del Commissario del RE presso l' Amministrazione de Lotti, e moltitudine di Popolo.

Lista dei numeri sortiti dalla Ruota di Fortuna

Pr. Est.	58	Gius. Ramondetti q. Giuseppe
	47	Francesca Muccis q. Giovanni
	84	Teresa Cilenti q. Antonio
	4	Ant. de Rosa q. Francesco
	68	Gaetana Pirozzi di Tommaso

Nella Stamperia Flautina.

'E NUMMERE SBAGLIATE
Autori:
Ettore De Mura
Roberto Murolo
Renato Forlani

I
Don Nicola 'o cusetore,
'a matina, 'a sera, 'a notte,
penza sulo 'o banco lotto
e nun penza a faticà.
Quanno sposa na figliola,
quanno sonna 'e j' all'inferno,
piglia 'a smorfia, caccia 'o terno,
e va subeto a ghiucà!
'O ssape tutt' 'a ggente d' 'o quartiere,
e 'o cerca 'o primmo aletto e 'o situato
Nannina 'a rossa, Giacomo 'o pumpiere,
Peppino, 'o praticante 'e ll'avvocato,
tutte quante, tutte quante,
stanno attuorno a don Nicola,
e 'on Nicola conta e canta...
pare nu maestro 'e scola!
— 'A pizza quanto fa? — Fa vintiquattro.
— E 'o gallo che fa ll'uovo? — Ottantatre.
— E 'o sfratto 'e casa quanto fa? — Fa quattro.
— Jucàmmolo stu terno, bona gè!

II
Ch'è succieso? Ch'è succieso?...
'O quartiere è arrevutato;
st'ato terno chi 'a cacciato?
Mo sta ggente 'o vvò sapé.
'A mugliera 'e don Nicola
ca stu suonno s'ha sunnato,
malamente l'ha cuntato,
comm'è stato? Ma pecchè?
Chella sunnaie 'o primmo nnamurato
e p'evità na scena 'e gelusia,
'o suonno ce 'o cuntaie tutto mbrugliato
e lle dicette apposta na buscia.
Don Nicola l'ha saputo...
— Che veleno s'ha pigliato! —
Chillo 'o terno è proprio asciuto,
ma nu nummero è sbagliato...
E strilla don Nicola cu 'a mugliera:
— Pecchè nun me ll'hê ditto 'a verità?
Ddoie vote m'hê ngannato 'e sta manera...
Stu tradimento nun me ll'ive 'a fa!

FINALE
— 'O ciuccio quanto fa? — Sissantaquattro.
— E 'a femmena c' 'a barba? — Vintitre.
Però 'a furtuna don Nicò, p' 'o lotto
passa na vota sola nnanze a tte!

Per Venezia fu la rovina

O almeno una delle cause dello sfacelo. prima di Napoleone e di Campoformido, nel Settecento la già superba classe dirigente della Serenissima sperperava i patrimoni degli avi aspettando i numeri in ritardo: anche qui cabale e astrologia erano all'ordine del giorno.

di Alberto Francesconi

Un predicatore della parrocchia di San Giovanni e Paolo, nel più popolare sestiere di Venezia, Castello, pare che abbia esclamato dal pulpito: *non è lecito e si dovria proveder che non vadi drio.* Si riferiva al gioco del lotto, che nella Venezia del Settecento urgeva al popolo più delle esigenze di fede.

Un secolo da dimenticare, per i detentori della morale: i discendenti delle antiche famiglie di mercanti, arricchite nei commerci con l'Oriente, dilapidavano il patrimonio nei casini di gioco: si narra di un giovane che, impegnati anche i vestiti, viveva nudo in una soffitta per uscire la notte con i panni del padre.

I ridotti, dove si giocava a *biribisso* o a *panfil,* erano in realtà luoghi di ritrovo esclusivo per i benestanti; al popolino rimanevano le feste religiose come unico sfogo della passione per il gioco d'azzardo.

Già prima del Settecento si puntava, e si può risalire al 1522 per ritrovare una legge che proibiva le giocate: lo storico Marin Sanudo affermava che il provvedimento intendeva frenare i guadagni dei sensali, evidentemente troppo alti. Il gioco a cui si fa riferimento era simile al lotto, basato quindi su scommesse nell'estrazione di numeri.

La stessa posizione del clero nei riguardi del gioco, esplicita nella condanna del predicatore, poteva ammettere qualche strappo: i pievani erano soliti organizzare il lotto fra i parrocchiani a scopo di beneficenza. Il parroco di San Simeon Piccolo, per pagare i restauri della chiesa, prometteva quattordici grazie all'anno a chi riportasse un *traro al bollettino.* Le origini del gioco, che si vuole nato a Genova, sembrano così sconfessate, o quanto meno criticabili: il lotto che si giocava a Venezia nel Settecento ha le sue radici nei precedenti ricordati, simili come struttura al gioco che noi conosciamo.

Gli appassionati veneziani devono attendere fino al 1715 perché il gioco si apra in città, salvo scommettere sull'uscita dei numeri genovesi con oscuri prenditori privati, come fece lo stesso Goldoni (*io tra l'altre cose aveva in tasca una ricevuta relativa ad una giocata da me fatta a casa mia).*

Il gioco venne dato in appalto ad un certo Lodovico Cornaro che doveva sborsare 125 mila ducati di tassa, oltre ad un'imposta annuale di 25 mila ducati. La concessione non ebbe vita facile, e fu ritirata nel 1726 per cercare di arginare la corsa al botteghino che spingeva un po' tutti a giocare i numeri sognati o dedotti da osservazioni naturali con tecnica auspicale.

Ma dopo appena otto anni, nel 1734, il gioco era ammesso di nuovo e affidato in gestione a un'impresa privata: il calcolo degli utili che venivano al governo della Serenissima ebbe, nella decisione di legalizzare il gioco, un peso non trascurabile. La cadenza delle estrazioni non era settimanale: fino al 1758 si giocava nove volte l'anno, che diventarono 10 nel 1776 e 12, una al mese, negli anni seguenti.

Il Lotto era divenuto ormai un fatto di costume, ed era visto come causa di malessere sociale: c'era chi rinunciava a mangiare per puntare sui numeri in ritardo. Alcuni versi in dialetto descrivono bene la situazione: *quanti stolidi mai che s'ha ridotto/ ormai a magnar ogni dì la so polenta/ patir cento miserie che i tormenta/ per ziogar tutto l'anno i bezzi al lotto.../ E pur i torna al boteghin de troto/ se la cabala o un sogno li tormenta.*

Il punto centrale che spingeva i giocatori a puntare con fiducia era la convinzione della non casualità dell'estrazione; la competenza nella cabala era necessaria per calcolare i numeri che sarebbero usciti: nella *Donna di garbo* Carlo Goldoni descrive, per voce di Rosaura, le tecniche divinatorie più in voga.

C'era chi studiava Raimondo Lullo, *lo qual apre il sentiero a tutte le scienze speculative mistiche e misteriose,* Alessandro Farra o il Mirandolano. Scienze come la Capiromanzia *(che fa veder le persone allo specchio)* o la Coschiromanzia *(che indovina per via di un crivello)* sono poco accessibili al popolo, che preferisce l'interpretazione dei sogni.

In un numero della Gazzetta di Venezia del 1760 Gaspare Gozzi osserva come sia *grande stravaganza vedere e sentire come uomini e donne oggidì fanno gli strologhi per sapere quai numeri benefiziati manderà la fortuna fuori di un bossolo in una certa ora di un certo giorno di un certo mese. Non c'è ragnatelo che esca dal bucolino, non moscia o moscione che ronzi per aria, o altro minuto animaluzzo o insetto che non significhi qualche cosa pel lotto. Ogni cartuccia che si trovi per aria, per via è un augurio. Gli starnuti sono auspizi, l'uno all'altro domanda quello che egli ha sognato la notte. E chi non sogna non ha creanza né carità, perché non aiuta il prossimo ad illuminarsi.*

Nell'interpretazione dei sogni i veneziani usavano decodificare le immagini nei numeri che, per la loro forma assomigliavano a queste. Esiste un gergo specifico in base al quale il popolo riusciva ad associare oggetti, luoghi e figure di esperienza quotidiana a numeri da giocare al lotto. La stessa simbologia si usava nel gioco della tombola per commentare l'uscita dei numeri: l'elemento osceno ricorre spesso, così come la topografia dell'ambiente lagunare. San Marco corrisponde al 43, la chiesa dei Frati al 67, San Giovanni e Paolo (in dialetto San Zanipòlo) al 23: tutte le principali chiese di Venezia sono rappresentate da un numero.

Le *paline* che servono per ormeggiare le barche corrispondono al numero 11, i *peoci* (le cozze) al 42. I collegamenti, che talora sembrano arbitrari, sono espliciti quando si passa all'anatomia umana: il numero 8 è il *buson del culo,* 88 sono le *tete* mentre il *bonigolo* (l'ombelico) è rappresentato dal 78.

È chiaro che la simbologia era di uso corrente fra i ceti popolari e che non poteva essere applicata, almeno ufficialmente, dalla media borghesia. Questa si serviva di sistemi più raffinati, calcoli matematici e considerazioni astrologiche. Una testimonianza interessante, in mancanza di notizie più precise, è data dall'abate Pietro Chiari, commediografo e romanziere rivale di Goldoni. Questi pubblicò nel 1757 un libro intitolato *La giuocatrice di lotto, ovvero memorie di madama Tolot scritte da lei medesima.* Sotto forma di diario si narrano le vincite al lotto di una donna che, attraverso calcoli astronomici, riesce a determinare i numeri dell'estrazione.

La narrazione è in tono semiserio, ma riflette concezioni radicate nello spirito dei giocatori veneziani: per l'armonia che regge il mondo, *un numero è talmente concatenato con gli altri, che dove egli si trovi devono trovarsi anche gli altri.* Ma quest'armonia non la può intendere *chi non vada a cercarla fin sulle stelle.*

Sulla spinta di questo neopitagorismo, madama Tolot studia le posizioni dei pianeti, ne calcola le coordinate astronomiche e infine le assomma: il risultato viene moltiplicato per 90 (i numeri del lotto), e diviso per 5 (quante sono le estrazioni); i numeri, disposti sulla figura cabalistica che rappresenta i cinque pianeti conosciuti, giocati nell'ordine frutteranno alla madama una vincita di 90 mila ducati. Provare per credere.

wargames

Le migliori simulazioni tattiche
e strategiche:
i giochi originali della AVALON HILL
con accurata traduzione in italiano



Wargames

Tactics II° - War at Sea - Origins of WW II° - Afrika Korps - Battle of the Bulge - Midway - Waterloo -D-Day - Blitzkrieg - Caesar's Legions - Wooden Ships and Iron Men - Stalingrad Richthofen's War - Russian Campaign Jutland - Alexander the Great - Panzerblitz - Starship Troopers - Luftwaffe - Panzer Leader - Anzio - Tobruk - France 40 - Victory in the Pacific - Diplomacy - Squad Leader - Assault on Crete - Submarine - Caesar Alesia - Gettysburg - Cross of Iron - Crescendo of Doom - Arab - Israeli Wars - Napoleon - Third Reich - War and Peace - Bismark - Dune - Fortress Europa - Air Force - Dauntless - Flat Top - Alpha Omega - Machiavelli - Fury in the West - Samurai - Trireme - Amor Supremacy - Circus Maximum.

Giochi di argomento vario

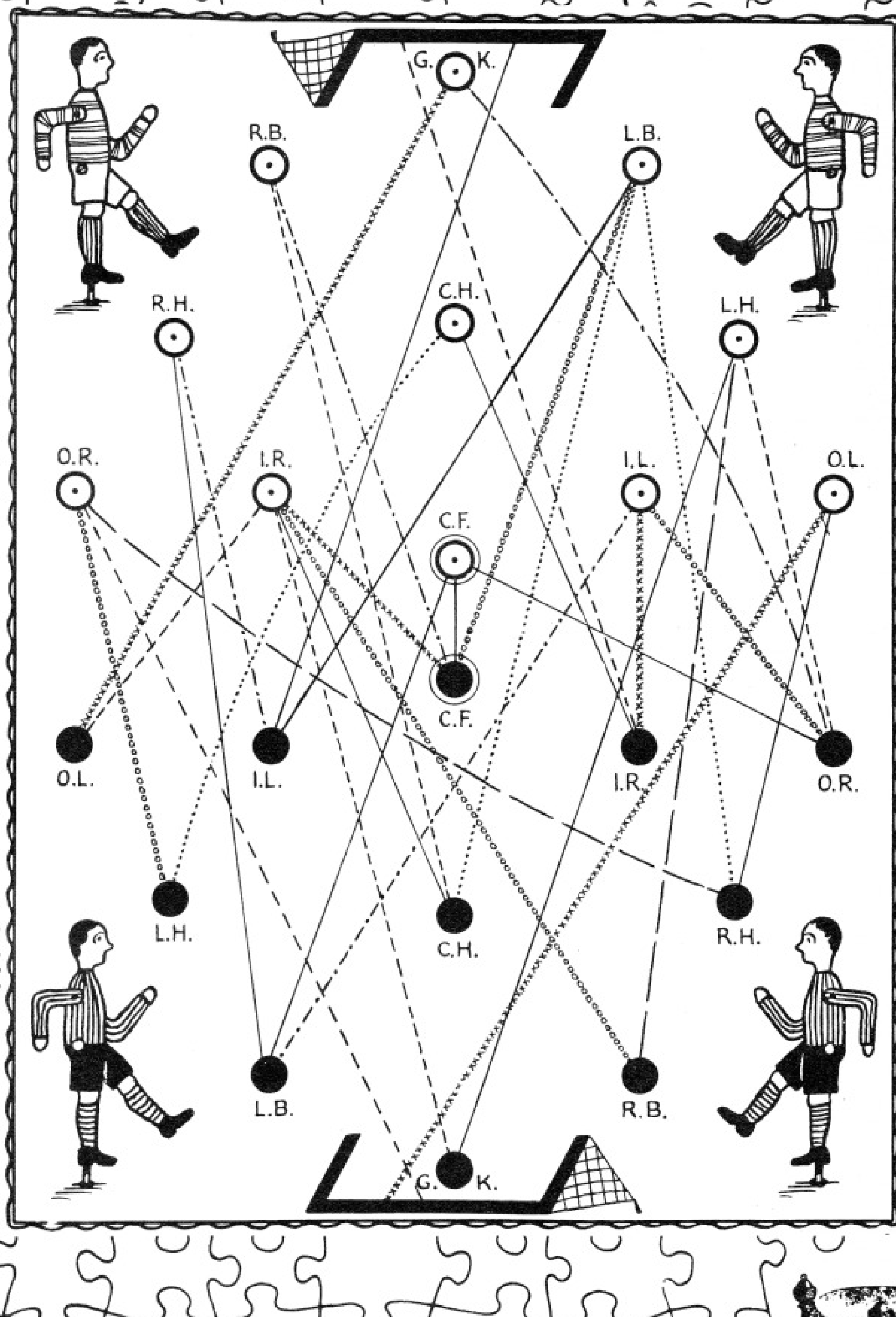
Executive Decision - Stocks and Bonds - Ufo - Oh-Wah-Ree - Image - Win, Place & Show - Speed Circuit - Rail Baron - Contigo - The Collector - Foreign Exchange - Regatta - Basketball Strategy - Business Strategy - Wizard's Quest - Magic Realm - Title Bout - Intem - Source of the Nile - Hexagony - Tripples - Venture - Foil.

in vendita nei migliori negozi specializzati

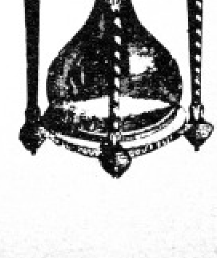
Catalogo con la presentazione completa di ciascun gioco verrà spedito gratis su richiesta.
AVALON HILL ITALIANA c/o Dr. Alfredo Gentili via Mazzini 112 - 56100 Pisa

PERGIOCO

Quello illustrato è una specie di calcio-balilla sul quale giocare a football. Scegliete il campo e cercate di andare in rete prima del vostro avversario. Il calcio d'inizio viene dato dalla posizione indicata con C.F. e poi il gioco continua alternativamente, dai circoletti bianchi ai circoletti neri e viceversa, purché lungo le linee segnate. Non si può rilanciare la palla lungo la linea appena percorsa; ciascun giocatore, al proprio turno, deve "tirare" prima che l'avversario abbia il tempo di dire quattro volte e con chiarezza la parola "calcio". Se questo si verifica, la mano passa all'avversario.



DA GIO CA RE



Attenzione: stavolta parliamo di donne

Non di quelle bianche e nere, ma delle giocatrici che si affronteranno a Lucerna nelle Olimpiadi a partire dal 30 ottobre di quest'anno: è la decima volta (la prima fu nel 1957, in Olanda) che le squadre femminili al vertice dello scacchismo mondiale si affrontano in forma ufficiale.

di Adolivio Capece

Abbiamo già avuto occasione di parlare delle Olimpiadi, il campionato del mondo a squadre che quest'anno si svolgerà a Lucerna dal 30 ottobre al 17 novembre.

Quando si parla di queste grandi manifestazioni a carattere mondiale ci si limita però di solito al settore maschile, trascurando quello femminile, altrettanto importante e interessante. Questa volta quindi affronteremo la storia delle Olimpiadi degli scacchi femminili.

L'idea di un torneo femminile a squadre venne lanciata nel 1955 dalle Federazioni d'Inghilterra, Germania e Austria ed ebbe una favorevole accoglienza presso molte altre federazioni nazionali, tanto che la prima edizione svoltasi ad Emmenu in Olanda nel 1957 vide al via ben ventuno squadre. Le nazioni partecipanti, nell'ordine della classifica finale, furono: URSS, Romania, Germania Est, Ungheria, Bulgaria, Jugoslavia, Inghilterra, Germania Ovest, Olanda, USA, Cecoslovacchia, Polonia, Danimarca, Irlanda, Scozia, Francia, Austria, Finlandia, Norvegia, Belgio e Lussemburgo. L'Italia non c'era e dovremo attendere fino alla settima edizione del 1976 per vedere al via una compagine azzurra.

Le squadre, a differenza di quelle maschili che avevano quattro titolari e due riserve, erano formate da tre sole giocatrici, due titolari e una riserva, tra l'altro facoltativa.

La prima Olimpiade venne disputata dal 2 al 21 di novembre; le squadre furono suddivise in tre gironi di qualificazione, con le prime tre ammesse alla finale. URSS e Romania, che avrebbero poi dato vita a una drammatica lotta in finale, si ritrovarono nello stesso girone di qualificazione. In finale le due compagini lottarono testa a testa, concludendo a pari punti (10 punti e mezzo su 16 ciascuna) dopo otto drammatici turni.

Per spareggio tecnico, la vittoria andò alle sovietiche. La squadra sovietica, senza riserva, era formata dalla campionessa del mondo Rubcova e dalla Zvorikina, che nei quattordici incontri disputati realizzarono rispettivamente 9 punti e mezzo e 12 punti. Anche nel settore femminile era cominciato il predominio sovietico.

Passarono sei anni prima che si riuscisse a organizzare la seconda edizione delle Olimpiadi femminili. Fu la città jugoslava di Spalato a ospitare i giochi, che videro al via quindici compagini tra le quali faceva spicco la squadra della Mongolia, che si classificò decima.

Il torneo fu giocato a girone all'italiana e la lotta si restrinse ben presto a un duello tra le sovietiche, che schieravano la neo campionessa mondiale Nona Gaprindashvili, e le padrone di casa. La spuntarono ancora le russe, che chiusero con 25 punti su 28 possibili, con la Gaprindashvili che in dodici incontri realizzò undici vittorie e un pareggio.

Le slave terminarono a solo mezzo punto di distacco, grazie soprattutto alla bella prova della seconda scacchiera, la Nedeljkovic, che vinse tutte e dodici le partite giocate. L'incontro tra le due squadre terminò 1-1. Terza fu ancora la Germania Est, la Romania si classificò al quarto posto.

La terza edizione venne disputata tre anni più tardi ad Oberhausen in Germania con quattordici squadre, minimo storico di partecipazione. Le sovietiche, Gaprindashvili, Zatulovska e Kozlovska, dovettero sudare per vincere; a metà torneo erano infatti solo in terza posizione a causa della sconfitta per 2 a 0 contro la Romania. Sembrava l'anno delle rumene, che però a pochi turni dalla fine rovinarono tutto con una sconfitta per 0-2 contro le statunitensi. Perciò alla fine la Romania fu seconda, dietro l'URSS. Nuovamente terze le tedesche dell'Est e quarte le ragazze slave.

La cadenza triennale viene rispettata e così nel 1969 a Lublino in Polonia si gioca la quarta edizione delle Olimpiadi femminili; quindici le squadre al via, questa volta la vittoria delle sovietiche è netta e senza discussioni; le russe chiudono con 26 punti su 28, davanti a Ungheria e Cecoslovacchia. La Germania Est scende al sesto posto.

E arriviamo così al 1972 quando a Skopje, in Jugoslavia, la quinta edizione delle Olimpiadi femminili coincide con la ventesima edizione dei giochi maschili. È la prima volta che le due Olimpiadi si svolgono insieme ed è un successo di partecipazione: ben ventitré le compagini femminili al via! La concomitanza suscita tanto favore che la Federscacchi internazionale decide che da allora in avanti le Olimpiadi maschili e femminili si svolgeranno in contemporanea.

A Skopje le ragazze tornano dunque a gironi di qualificazione e finale. Clamorosa nelle qualificazioni l'eliminazione della squadra di casa ad opera dell'Inghilterra: la Iugoslavia deve accontentarsi della finale B. Nella finale A l'URSS non ha problemi; le sovietiche, che schierano Gaprindashvili, Kusnir e la sedicenne Levitina, vincono nettamente con 11 punti e mezzo su 14, lasciando a soli 8 punti Romania e Ungheria.

La sesta edizione delle Olimpiadi femminili si svolge due anni dopo a Nizza, unitamente alle gare maschili. Le compagini al via sono ventisei, suddivise nei consueti gironi di qualificazione. In finale A entrano dieci squadre e per le ragazze sovietiche la vita non è facile: pareggio con la Cecoslovacchia, pareggio con le tradizionali avversarie rumene, sconfitta clamorosa con le olandesi. Alla fine URSS e Romania chiudono alla pari al primo posto con 13 punti e mezzo su 18, mentre Bulgaria e Ungheria incalzano a 13 punti. Ma lo spareggio tecnico è ancora una volta a favore delle russe.

Per la settima edizione si candida come Paese organizzatore Israele. Le nazioni dell'Est annunciano il boicottaggio, ma nonostante ciò ad Haifa si ritrovano ventitre squadre, tra le quali per la prima volta l'Italia, con Rita Gramignani di La Spezia, Barbara Pernici di Milano, Anna Merciai di Firenze, Daniela Romano di Roma. Le nostre terminano decime, seconde della finale B. Il torneo è vinto dalle ragazze di Israele con 17 punti su 21; distanziate al secondo posto si piazzano Inghilterra e Spagna con 11 punti e mezzo.

Si torna alla normalità due anni dopo, nel 1978 a Buenos Aires in Argentina, dove si registra il record di partecipazione: trentadue compagini. L'Italia, come nei giochi maschili, è assente. Le squadre, intanto, sin dalla precedente edizione, sono state aumentate di una unità: quattro dunque le giocatrici al via, tre titolari ed una riserva.

L'URSS si impone nettamente, con 16 punti su 21 nella finale A, ad otto squadre; seconde alla pari con 11 punti Ungheria, Germania e Iugoslavia.

Un ulteriore incremento nella partecipazione si registra due anni dopo, nel 1980, a Malta. Quarantadue squadre al via e per la prima volta non più gironi di qualificazione e finali ma 'sistema svizzero', un metodo che favorisce i recuperi ed aumenta l'incertezza della gara. La lotta si restringe presto a URSS ed Ungheria, che alla fine concludono nell'ordine, con le magiare staccate di solo mezzo punto. Terza, indietro, la Polonia. Le italiane — Pernici, Gramignani, Merciai e Anna Ma-

ria Deghenghi — chiudono al 17° posto alla pari con altre sette formazioni.

Ora ci attende l'appuntamento di Lucerna, dal 30 ottobre. Gli organizzatori svizzeri si augurano un nuovo record di partecipazione, magari con più di 50 squadre. È anche il nostro augurio, per una sempre maggior diffusione dello scacchismo femminile nel mondo.

La partita del mese

Una sconfitta di Karpov con il commento dello stesso Karpov non è certo cosa da tutti i giorni. Ecco dunque per i lettori di *Pergioco* la vittoria di Timman al torneo di Buenos Aires dello scorso febbraio patrocinato dal quotidiano *Clarin* con il commento in prima persona dello stesso campione del mondo.

Karpov-Timman = Difesa Siciliana

1. e4,c5; 2. Cf3,e6; 3. d4,c:d4; 4. C:d4,Cf6; 5. Cc3,d6; 6. g4,h6; 7. Tg1, Ae7; 8. Ae3, Cc6; 9. Ae2; a6; 10. Dd2.

Ho incontrato Timman un sacco di volte e in questa occasione non mi sono preparato l'apertura in modo particolare. Ho giocato il mio solito attacco Keres contro la variante Scheveningen.

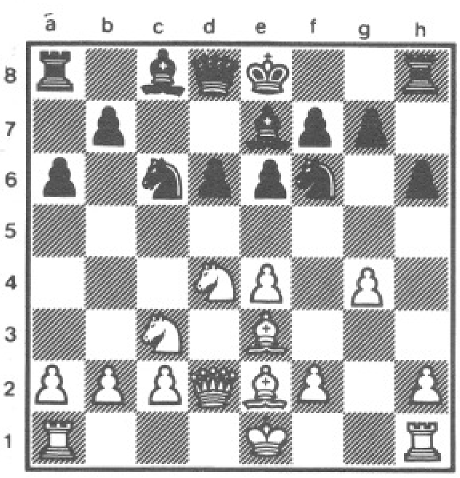


diagramma 1

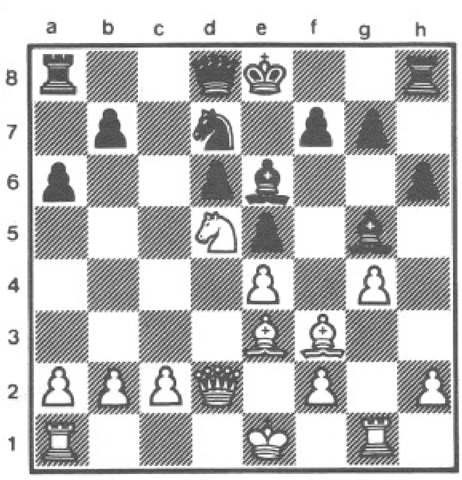


diagramma 2

10..., C:d4;

Il Nero deve cambiare i Cavalli, altrimenti il Bianco ottiene troppa iniziativa con le spinte di Pedone in h4 e g5.

11. D:d4,e5; 12. Dd2,Ae6; 13. Af3,Cd7; 14. Cd5,

A questo punto era meglio arroccare lungo, dopodiché il Bianco sta meglio.

14..., Ag5;

Un momento molto interessante della partita dal punto di vista strategico; il Nero cambia gli Alfieri camposcuro ed apparentemente al Bianco resta l'Alfiere cattivo. Ma in realtà la forza di questo Alfiere dipenderà dalle prospettive di attacco che il Bianco saprà creare sul lato di Re.

15. 0-0-0, Tc8; 16. Rb1, A:d5; 17. e:d5, Cc5; 18. Th1, Df6; 19. Ag2, A:e3; 20. f:e3, Dh4; 21. Af3, 0-0;

Questo è uno dei momenti cruciali della partita. Ora avrei potuto ottenere una certa superiorità con la spinta in e4.

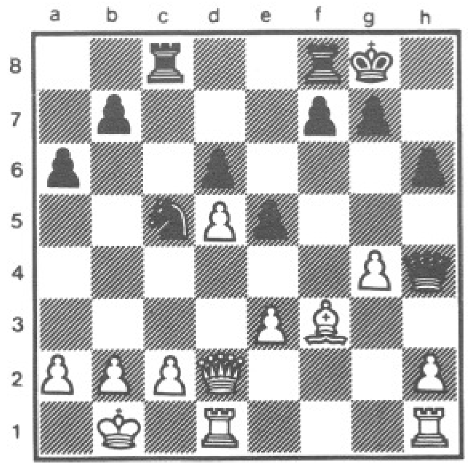


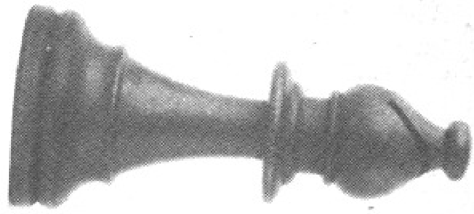
diagramma 3

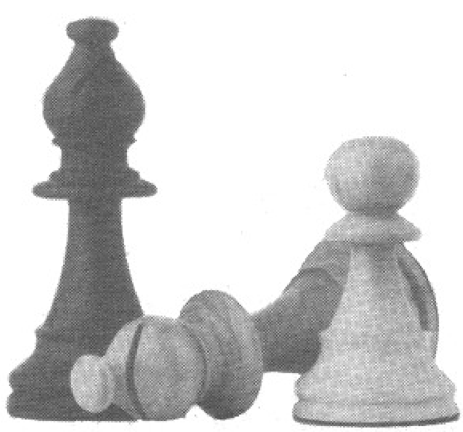
22. De1?, Dd8; 23. e4, Db6; 24. De3, Db5; 25. h4?

Un altro errore; questa mossa non serve realmente all'attacco sul lato di Re. Bisognava giocare Thg1, sempre con l'idea di spingere in g5. Inoltre in questo modo sarebbe poi stato possibile giocare Tg2, difendendo la seconda traversa, e quindi raddoppiare tranquillamente le Torri sulla colonna g.

25..., Ca4; 26. Db3, Tc5;

A questo punto il Nero ha sicuramente annullato lo svantaggio iniziale del tratto; il Bianco ora dovrebbe accontentarsi del pari...





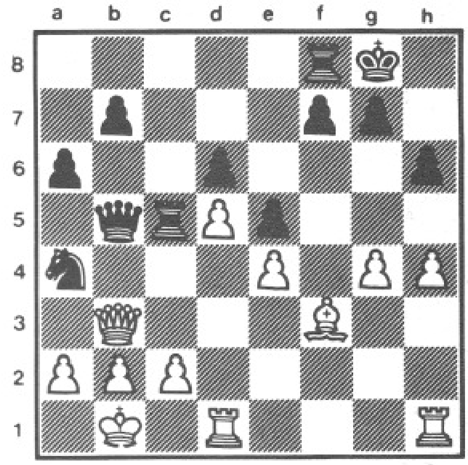


diagramma 4

27. Th3?,

Una pessima mossa. Ora il Bianco sta peggio dato che il Nero ha una forte iniziativa.

27..., Tfc8; 28. c3, T8c7; 29. Ra1?,

Giocavo ancora per vincere, ma al momento di effettuare questa mossa ho troppo sottovalutato le possibilità di attacco del Nero.

29..., Dd7; 30. Ae2, b5; 31. a3,

A questo punto sarebbe stato meglio giocare 31.Rb1, e cercar di tenere la posizione, per quanto il Nero abbia una forte iniziativa. Non andava bene 31. Db4, Tc4; 32. A:c4, T:c4, e ora il Nero fa strage di Pedoni.

31..., a5; 32. Rb1, Tb7; 33. Tg3, g6;

Era più forte 33..., T5c7; minacciando Cc5 e il Nero vinceva subito.

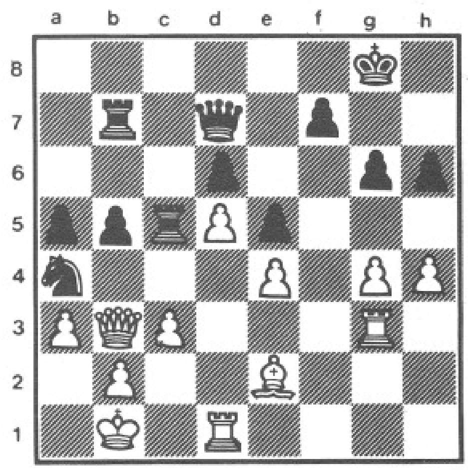


diagramma 5

34. g5,

Probabilmente bisognava giocare 34.Tf1, ma in ogni caso il Bianco non avrebbe poi avuto il tempo per giocare Tf6.

34..., h5; 35. Af1, T5c7; 36. Dc2, b4; 37. a: b4, a:b4; 38. c4, b3; 39. Dg2, Tb4;

Permettendo al Bianco di cambiare le Donne; tuttavia la posizione del Nero resta migliore.

40. Dh3, D:h3; 41. T:h3, Cc5;

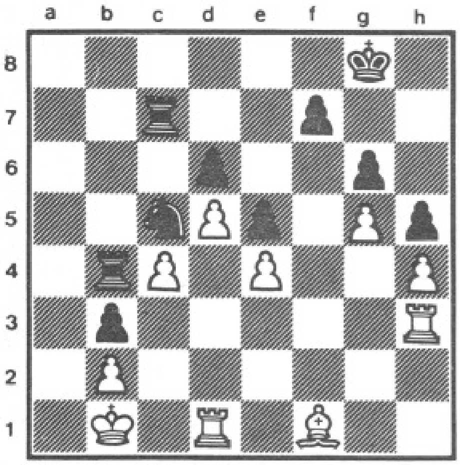


diagramma 6

42. Rc1,

Se 42. Te3, Ta4; 43. Rc1, Ta2; seguita da Tca7, poi il Nero cambia una Torre ed i Pedoni bianchi sono troppo deboli per poterli difendere tutti.

42..., C:e4; 43. Te3,

Era migliore Te1. Se ora il Nero gioca 43...Ta7; allora 44. T:e4, entrando in un finale di Torri con possibilità di patta. Perciò dopo 43. Te1, il Nero deve ripiegare su 43...Cc5; e dopo 44. Rd2, il Bianco non perde così rapidamente come in partita.

43..., Cc5; 44. Rd2, Ca4;

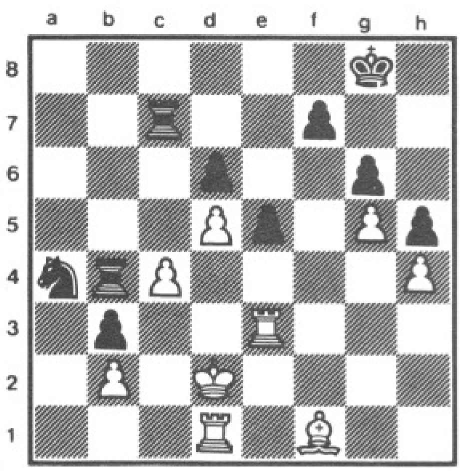


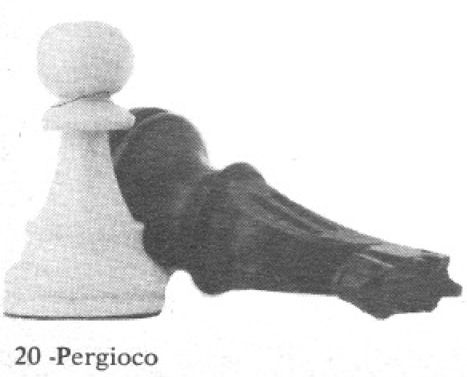
diagramma 7

45. Tc1,

L'errore finale, dato che la replica del Nero vince subito. Bisognava giocare 45. Ta1, C:b2; 46. Rc3, C:c4; 47. T3e1, b2; 48. Ta8, ecc.

45..., C:b2; 46. c5, Td4+; 47. Re2, T:c5; 48. T:c5, d:c5; 49. T:b3, Cc4; 50. Tc3, T:h4; 51. Re1, Te4+;

A questo punto ho abbandonato. In questa partita Timman mi ha davvero surclassato.



Problemi olimpici

In vista delle Olimpiadi di Lucerna, vi proponiamo questo mese tre posizioni tratte da partite giocate in tornei olimpici. Il diagramma 8 illustra la posizione raggiunta in una partita tra Buskenstrom (Svezia) e I. Garcia (Cuba); muove il Bianco che vince brillantemente.

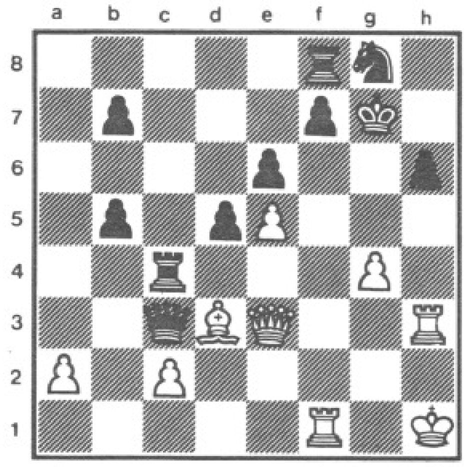


diagramma 8

Il diagramma 9 raffigura la posizione verificatasi in una partita tra il francese Rovine e l'uruguayano Bouza. La debolezza delle case nere nello schieramento avversario permette al Nero, cui tocca muovere, la combinazione vincente.

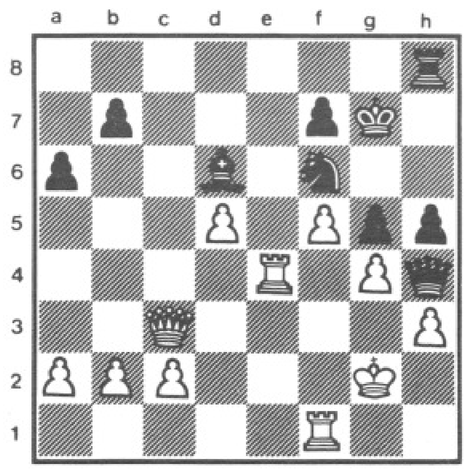
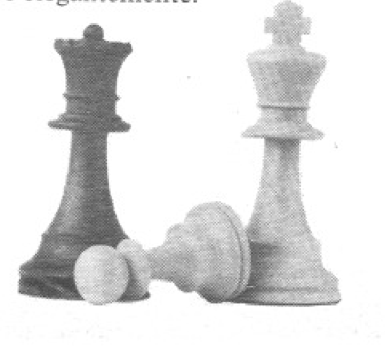


diagramma 9

E infine due nomi ben noti: l'argentino Rossetto, Bianco, e l'inglese Wade, Nero, protagonisti della posizione riportata nel diagramma 10. È il Bianco, cui tocca muovere, che può concludere elegantemente.



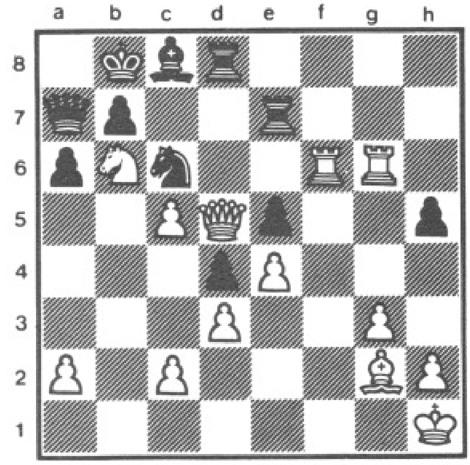


diagramma 10

Soluzioni

Diagramma 8 - 1. Dg5+, abbandona.
Se 1..., h:g5; 2. Th7 matto!
Diagramma 9 - 1..., Tc8!; abbandona.
Se 2. D:c8, Dg3+; e matto alla seguente. Se 2. Dd3, C:e4; e il Nero vince.
Diagramma 10 - 1. T:c6!, abbandona.
Se 1..., T:d5; 2. T:c8 matto. E se 1..., b:c6; 2. D:d8 e vince.

Scacchi/2

Buon successo per la quinta Coppa Italia

di Marco Iudicello

Dopo ben ventisei anni la Federazione Scacchistica Italiana ha rispolverato la Coppa Italia, realizzando la quinta edizione: una manifestazione senza dubbio interessante per molteplici aspetti, di cui il principale è senz'altro il coinvolgimento di tutti i giocatori e circoli affiliati alla FSI per l'anno precedente, anche se in realtà a una teorica partecipazione di oltre seimila giocatori ha fatto riscontro il forfait di circa i tre quinti.

I reali partecipanti, fatti i conti, erano poco più di 2500; credo perciò di non sbagliare se affermo che la manifestazione ha costituito un pieno successo organizzativo, grazie soprattutto al lavoro di Giuseppe Campioli, Romano Bellucci e Mario Nardo (quest'ultimo è stato il direttore di gara), nonché partecipativo.

Questa manifestazione, di cui è in preparazione la sesta edizione, ha suscitato un vivissimo entusiasmo soprattutto in quelle regioni dove molto sentita è la necessità di un maggiore e migliore sviluppo dell'attività scacchistica: cito ad esempio la Puglia, la Sar-

degna e la Sicilia, anche se in quest'ultima già da qualche anno si svolgono manifestazioni a carattere nazionale ed internazionale.

Ma vediamo in concreto di cosa si è trattato: tutti i giocatori tesseratisi alla FSI entro il 10 gennaio 1981 sono stati ammessi d'ufficio alla fase di "qualificazione sociale" della quinta Coppa Italia, che si è svolta nell'ambito dei circoli FSI e sotto la responsabilità dei rispettivi presidenti.

I giocatori in questa fase erano distribuiti in gironi tra loro omogenei comprendenti otto giocatori ciascuno. Da tali gironi si doveva qualificare un giocatore per la fase "nazionale" mediante il sistema dell'eliminazione diretta su due partite. Anche questa seconda fase si è svolta nei circoli FSI fino agli ottavi di finale. Gli otto finalisti risultanti si sono poi affrontati dal 25 al 27 giugno scorsi al Park Hotel di Cupramontana (AN). Essi erano: (tra parentesi provenienza, categoria e ultrimo giocatore affrontato): Marco Ubezio (Vercelli, candidato maestro, Tonna); Domenico Torrielli (Genova, candidato Maestro, Taruffi); Carlo Rossi (Padova, Maestro, Magrin); Pierluigi Passerotti (Milano, M.F. Portesani); Mario Lanzani (Milano, Maestro, Iudicello M.); Sergio Mariotti (Firenze, G.M. Nestler); Gianlazzaro Sanna (Cagliari, Maestro, D'Amore); Sergio Corso (Palermo, candidato Maestro, Sansonetti).

Eliminati ai quarti di finale Ubezio, Corso, Rossi e Torrielli rispettivamente da Passerotti, Lanzani, Sanna e Mariotti, si passava alle semifinali dove, contrariamente al pronostico che lo vedeva favorito, Passerotti veniva battuto dal cagliaritano Sanna mentre Mariotti, non senza difficoltà, giungeva alla finale a spese di Lanzani.

L'incontro conclusivo si risolveva poi con la vittoria del G.M. fiorentino su Sanna, di cui va comunque elogiata l'ottima prestazione, date anche le condizioni di scarso sviluppo scacchistico della regione in cui vive. Al terzo posto è giunto Passerotti, vittorioso su Lanzani.

Questa quindi la classifica finale: 1° Mariotti; 2° Sanna; 3° Passerotti; 4° Lanzani; 5°/8° Ubezio, Corso, Rossi, Torrielli; 9°/16° Tonna, Taruffi, Magrin, Portesani, Iudicello M., Nestler, D'Amore, Sansonetti. Sono stati inoltre assegnati i seguenti titoli di campione regionale: Valle d'Aosta: Ciuffoletti; Piemonte: Ubezio; Lombardia: Passerotti; Liguria: Torrielli; Emilia Romagna: Taruffi; Marche: Eusebi; Toscana: Beggi; Lazio: Nestler; Abruzzo: Martino; Molise: Di Cera; Campania: D'Amore; Puglie: Sansonetti; Sicilia: Corso; Sardegna: Sanna.

Infine sono stati designati campioni provinciali i seguenti giocatori: Bonfanti (Torino), Ongarelli (Alessandria), Ubezio (Vercelli), Ciuffoletti (Aosta), Buonocore (Como), Portesani (Cremona), Pernisco (Varese), Piva (Venezia), Rossi (Padova), Pasqualin (Treviso), Magrin (Vicenza), Zonin (Verona), Contra (Ferrara), Torrielli (Genova), De Palma (Imperia); Capurro (La Spezia), Damele (Savona); Taruffi (Bologna), Tirabassi (Modena), Salami (Parma), Marani (Reggio Emilia), Bonini (Piacenza), Beggi (Pisa), Giuntoli (Lucca), Vita (Massa), Eusebi (Pesaro), Nestler (Roma), Cilli (Latina), Majolino (Viterbo), Di Martino (Teramo), Di Cera (Campobasso), D'Amore (Napoli), Carpinelli (Bari), Tarantino (Taranto), Sansonetti (Lecce), Corso (Palermo), Pennisi (Catania), Stassi (Messina), Valastro (Siracusa), Sanna (Cagliari).

Ed ecco per concludere due partite della finale di Cupramontana:

Rossi-Sanna (quarti di finale).

1.e4, d6; 2.d4, Cf6; 3.Cc3, g6; 4.f3, c6; 5.Ae3, Ag7; 6.Dd2, b5; 7.Cge2, Cbd7; 8.g4, Cb6; 9.Cg3, h5; 10.g5, Cfd7; 11.h4, Dc7; 12.f4, a6; 13.a4, bxa4; 14.Cxa4, c5; 15.Cxb6, Dxb6; 16.c3, cxd4; 17.Axd4, Axd4; 18.Dxd4, 0-0; 19.Dxb6, Cxb6; 20.Ad3, a5; 21.Rd2, Ae6; 22.f5, Ac4; 23.Ac2, a4; 24.Cfl, Axfl; 25.Thxfl, Cc4+; 26.Rcl, Tfb8; 27.Txa4, Txa4; 28.Axa4, Txb2; 29.fxg6, Ta2; 30.gxf7+, Rf8; 31.Adl, Txa1+; 32.Rc2, Ce3+; 33.Rb2, Txdl; 34.Tf3, Cc4+; 35.Rc2, Td2; 36.Rcl, Tg2; 37.Tf5, Tg1+; 0-1.

Mariotti-Sanna (finale).

1.d4, Cf6; 2.g3, d5; 3.Ag2, c6; 4.Cf3, h6; 5.0-0, Af5; 6.b3, e6; 7.c4, Cbd7; 8.Cc3, Ad6; 9.Ab2, 0-0; 10.Cd2, De7; 11.Dc1, Tfd8; 12.e4, dxe4; 13.Cdxe4, Cxe4; 14.Cxe4, Ac7; 15.Aa3, De8; 16.Cd6, Axd6; 17.Axd6, Cf6; 18.Af4, Ac4; 19.Ah3, De7; 20.Te1, Ag6; 21.Db2, Td7; 22.f3, Ch7; 23.Ag2, Tad8; 24.Ae3, Df6; 25.Df2, Df5; 26.h4, Cf6; 27.Rh2, b5; 28.Tac1, bxc4; 29.Txc4, Cd5; 30.Acl, Cb6; 31.Tc5, Td5; 32.Ab2, Txc5; 33.dxc5, Cc8; 34.b4, Ce7; 35.De2, Td5; 36.Ae5, Dd3; 37.Ad6, Cf5; 38.Ab8, Dc3; 39. Tdl, Txdl; 40.Dxdl, Db2; 41.Del, Dxa2; 42.Ae5, Ce7; 43.Ad4, Cd5; 44.De5, Cf6; 45.Dh8+, Rh7; 46.Axf6, gxf6; 47.Dd6, Dd5; 48.f4, Ae4; 1-0.

Per gli amanti delle curiosità: avrete notato che pur essendovi in finale il fiorentino Mariotti, il campione toscano è però Beggi di Pisa. Difatti Sergio Mariotti è stato eliminato e successivamente ripescato per raggiungere il numero di trentadue giocatori, mentre ai sedicesimi di finale Beggi veniva eliminato da Taruffi.

Go

Sfruttare al massimo le pietre già investite

Questo è l'obiettivo cui bisogna tendere nell'impostare le estensioni di apertura: va da sè che la situazione sul go-ban può rendere inevitabile qualche compromesso tra la massima efficienza della mossa e il rischio di un'invasione immediata da parte dell'avversario.

di Marvin Allen Wolfthal

Dopo la parentesi dedicata al byo-yomi e alla partita Sakata-Sugiuchi, riprendiamo l'esame della strategia di apertura. Abbiamo studiato finora diversi casi di estensione sul lato, da quella massima a quella appena sufficiente per determinare uno spazio vitale. Naturalmente in molte situazioni, forse anche nella maggioranza dei casi, trovare l'estensione giusta richiede non solo conoscenze tecniche e teoriche, ma anche un certo senso di equilibrio per quanto concerne la situazione strategica globale.

Nel dia. 1 il nero deve affrontare il problema dell'estensione sul lato sinistro dal suo muro di due pietre.

Bisogna considerare anzitutto il fatto che il bianco ha due posizioni forti su questo lato e che un'estensione eccessivamente larga comporterebbe il rischio di un'invasione immediata e di una battaglia svantaggiosa per il nero. Invece, un'estensione troppo ristretta e timida offrirebbe all'avversario la possibilità di una controestensione aggressiva a partire dall'angolo inferiore, il che gli potrebbe portare anche un grosso guadagno territoriale.

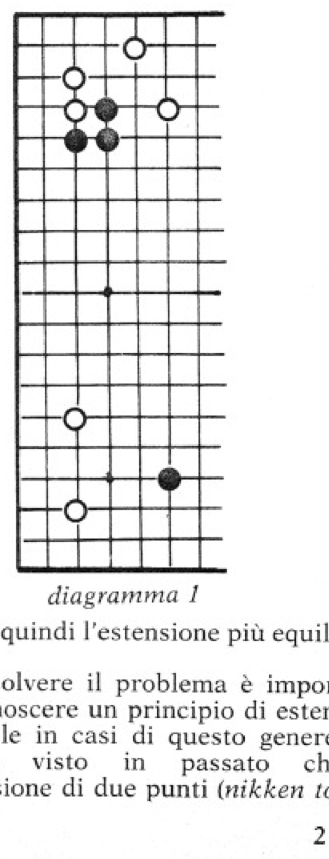


diagramma 1

Qual è quindi l'estensione più equilibrata?

Per risolvere il problema è importante conoscere un principio di estensione utile in casi di questo genere. Abbiamo visto in passato che un'estensione di due punti (*nikken to-*

bi) da una pietra sulla terza linea è difficile da tagliare. Analogamente, da un muro di due pietre, l'estensione più efficiente è un salto di tre punti (da un muro di tre pietre un salto di quattro punti, e così via). Quindi, nel dia. 2 vediamo che l'estensione migliore per il nero è quella al punto 1.

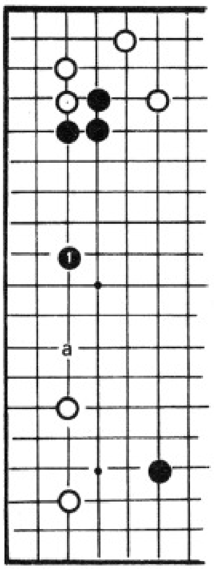


diagramma 2

Questo salto di tre punti lascia spazio per un'ulteriore estensione fino al punto 'a' ed è difficile da invadere. Nel dia. 3 il bianco invade in 1 e il nero risponde giustamente in 2. Si profila uno scontro complicato ma le dimensioni dell'estensione nera sono tali da renderlo svantaggioso per il bianco, il quale avrebbe dovuto preparare la sua invasione avvicinandosi in 'a'.

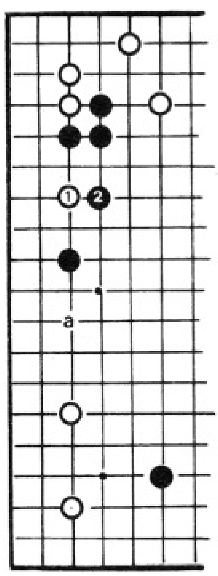


diagramma 3

Il diagramma precedente dovrebbe servire a chiarire il concetto di "efficienza". Allo stesso modo il dia. 4 dimostra l'inefficienza di un'estensione troppo limitata, per esempio al punto 1.

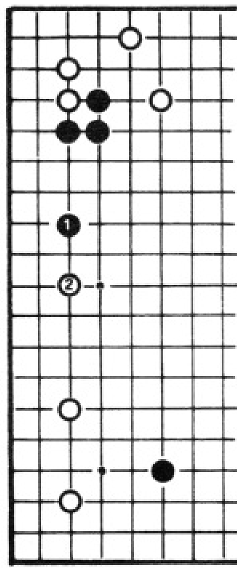


diagramma 4

La controestensione in 2 del bianco sfrutta al massimo l'errore del nero, le cui pietre non sono ancora sicure di avere spazio sufficiente per fare due occhi. Esse subiranno senz'altro attacchi ulteriori.

In poche parole, quindi, giocare in modo "efficiente" significa sfruttare al massimo le pietre già investite. Una posizione come quella nera nel dia. 4 risulta "sovracconcentrata" rispetto alla potenziale del muro di due pietre, e questo tipo di errore costituisce già di per sé motivo di soddisfazione per l'avversario. (Ovviamente bisogna riconoscere che fare la mossa più efficiente non è sempre possibile e che i compromessi sono spesso inevitabili).

Le tenaglie. Nel dia. 5 il bianco ha giocato kakari contro la pietra in komoku e il nero ha risposto in 2. Questa mossa è una "tenaglia" (*hasami*).

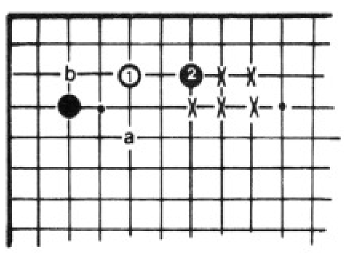


diagramma 5

Come suggerisce la parola stessa, la pietra bianca è presa in una morsa che ne impedisce l'estensione sia a destra che a sinistra, costringendola a scappare verso il centro ('a'). Il bianco potrebbe cominciare anche in 'b', giocando di contatto (*tsuke*) con la pietra in komoku ma anche in questo caso il libero accesso al centro rimane essenziale.

i punti 'x' segnano altre tenaglie possibili, ognuna con le proprie funzioni e caratteristiche strategiche (vedere la partita Sakata-Sugiuchi nell'ultimo numero). Ognuna, poi, costituisce il punto di partenza per miriadi di joseki a volte assai complessi. Si può affermare infatti che gran parte dello studio di joseki si occupa con quelli derivanti dalle mosse di tenaglia.

La scelta di tenaglia (e di joseki) è come al solito condizionata dalla situazione globale e soprattutto da quella esistente negli angoli e sui lati adiacenti. Nel dia. 6 la tenaglia nera è più lontana rispetto a quella nel dia. 5 (e quindi meno severa) ma osservate il rapporto con l'angolo nero in alto:

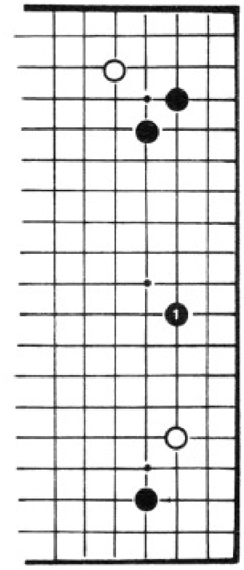
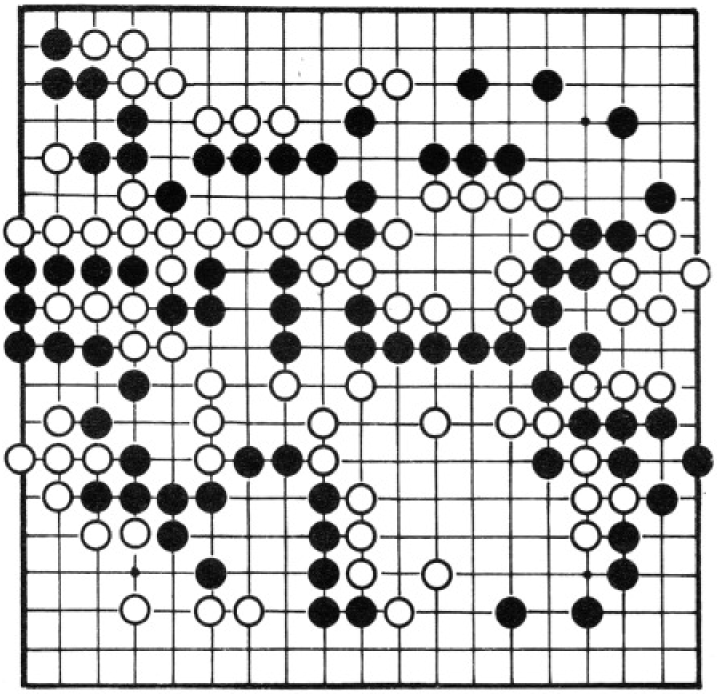


diagramma 6

Una frase di Ishigure Ikuro 8-dan lo spiega in modo assai chiaro: *Le estensioni sono gli elementi costruttivi fondamentali del fuseki, le tenaglie ne sono le armi offensive; mosse che svolgano entrambe le funzioni simultaneamente sono quelle ideali. Rendersi conto di questo fatto vale assai di più che non conoscere a memoria un'enciclopedia intera di Joseki."*



Il problema del mese



Il nero ha una mossa micidiale. Riuscite a trovarla? Soluzione a pagina 47

Othello

Si avvicina a grandi passi il mondiale di Stoccolma

Sarà preceduto, per quanto riguarda l'Italia, dalle selezioni e dalla finale nazionale di Salsomaggiore, che designerà appunto il campione azzurro per la manifestazione svedese. Nell'attesa, ancora qualche salutare esercizio sugli angoli: mai avere una fretta eccessiva di occuparli, l'importante è la creazione di una base stabile di pedine.

di Pier Andrea Morolli

Settembre è un mese importante per Othello. Il giorno 19 cominciano le prime prove del campionato italiano, che si protrarranno fino al 26; ogni selezione durerà al massimo un paio di pomeriggi.

La finale si svolgerà invece a Salsomaggiore il 2 e il 3 ottobre. Dopo due giorni di partite, ma anche di gite, relax e nuove amicizie, avremo il campione italiano, che avrà l'onore e l'onere di rappresentare il nostro Paese ai campionati del mondo di Svezia (Stoccolma, 22-26 ottobre).

A proposito della Svezia: gli organizzatori sperano, ma per il momento si tratta ancora di voci non confermate, che i partecipanti siano ricevuti dal re Carlo Gustavo. In questo modo il sovrano diventerebbe in un certo modo l'alto patrocinatore della competizione.

Torniamo sulla terra. I nostri complimenti a Silvia Orbitello di Torre del Greco. Il giorno 6 giugno ha vinto, in quel di Napoli, il secondo dei tre tornei appaltati dall'ARCI per la qualificazione al torneo di Salsomaggiore. Di Silvia non possiamo dirvi altro se non che è una studentessa e che pare sia molto brava: ogni ulteriore notizia biografica su di lei è rimandata a dopo Salsomaggiore, dove sicuramente si farà onore.

Passiamo alla tecnica. Come ho detto fin dall'inizio, il modo migliore per trattare l'Othello sulle pagine di una rivista è quello empirico, ossia la proposta di problemi. Cercando di risolverli, vi trovate davanti ad alcune situazioni che richiedono una certa riflessione, da cui è possibile trarre spunti per qualche considerazione tecnica. Senza contare che i problemi soddisfano la condizione prima per diventare bravi giocatori di Othello: l'esercizio, sia che si tratti di affrontare un avversario in carne ed ossa sia che ci si trovi di fronte ad una pagina stampata.

In agosto avevo proposto un problema. Per coloro che non lo avessero visto, la situazione è riproposta in figura 1. Tocca al bianco: questi, nel giro

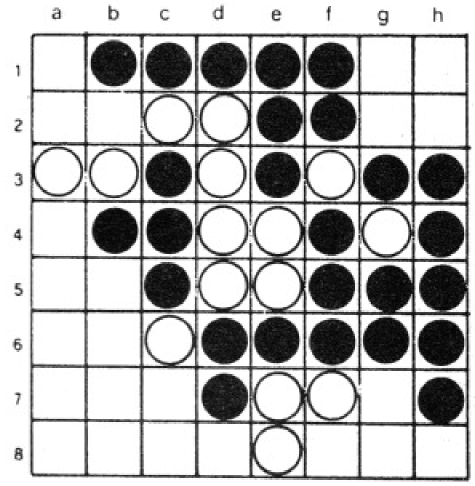


figura 1

di tre mosse, deve prendere un angolo. Come già il mese scorso, qui è necessario uno scambio: un angolo per un angolo. Il bilancio si chiude in attivo per le pedine stabili che si guadagnano.

Vediamo un po': il bianco va in g1. Consideriamo la figura 2: o il nero va

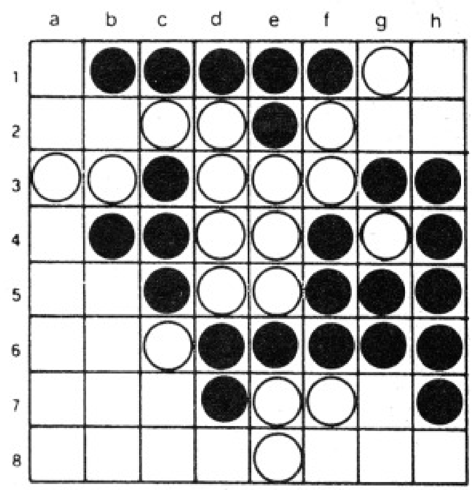


figura 2

in h1 (l'angolo sacrificato), oppure, alla mossa successiva, il bianco andrà in a1, girando, tra l'altro, la riga 1 per l'ultima volta. Praticamente la mossa h1 per il nero è forzata. Legalmente avrebbe anche altre mosse, ma la minaccia del bianco lo costringe a rispondere così.

Vi faccio notare la differenza tra questo caso e quello proposto in luglio, in cui il bianco era costretto dalle regole, e non dalla minaccia, a prendere l'angolo sacrificato. Per fare un paragone con gli scacchi, la differenza fra le due situazioni potrebbe essere paragonata a quella tra una minaccia di scacco ed uno scacco con una sola via di uscita.

In entrambi i casi restiamo in quanto richiesto dal problema. Infatti, se il nero non gioca h1, il bianco prende un angolo già alla seconda mossa ed il

problema è soddisfatto. Se il nero gioca h1 abbiamo la situazione di figura 3. Ora il bianco può giocare h2: da ciò deriva la situazione di figura 4. Alla prossima mossa egli andrà, senza il minimo impedimento, in h8.

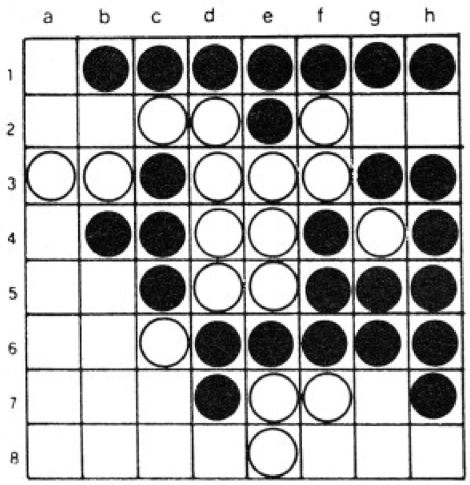


figura 3

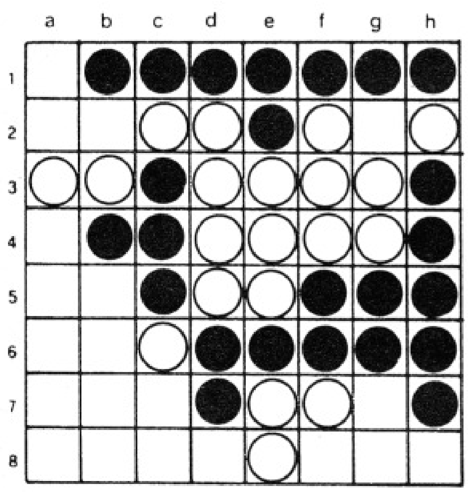


figura 4

È valsa la pena di sacrificare h1 per h8? In questo caso giudicate voi. Certo che la colonna 8, per i 7/8, è bianca. È giusto notare che la riga 1 è, invece, nera, eccettuato a1 che è tuttora vuoto. H1, nero, ha però perso la sua importanza come angolo, perché intorno tutto è stabile. Invece h8 ha ancora tutta l'ultima riga (riga 8) su cui far pesare la propria minaccia: bisogna sempre esaminare la situazione generale.

Per esempio, in un caso come quello mostrato in figura 5, non vi sono dubbi sulla convenienza di scambiare un angolo con un altro. In realtà lo scambio è di uno contro tre, senza considerare tutte le pedine che vengono girate dal bianco per l'ultima volta.

Tornando al nostro problema, devo dire che esiste anche una diversa soluzione, h2 invece di g1, come prima mossa del bianco. La sostanza è comunque la stessa, provare per credere. Se il bianco avesse precedentemente chiuso il nero, avrebbe potuto giocare con successo g2. Ma nel nostro caso il nero non sarebbe stato costret-

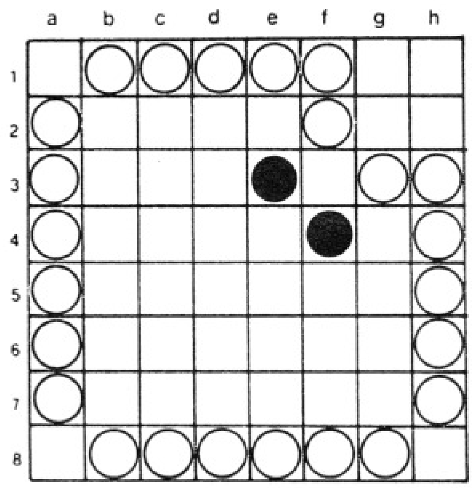


figura 5

to ad accettare subito lo scambio, ed il problema non si sarebbe risolto entro le tre mosse. Non escludo, comunque, che si tratti di una buona mossa ai fini dell'intera partita. Ad ogni buon conto vi consiglio di esaminare accuratamente gli sviluppi futuri della partita prima di decidere quale angolo sacrificare e in quale modo.

Parlavamo, la volta scorsa, di gruppi stabili. Avevamo anche visto alcuni esempi. Ora osservate la figura 6: il

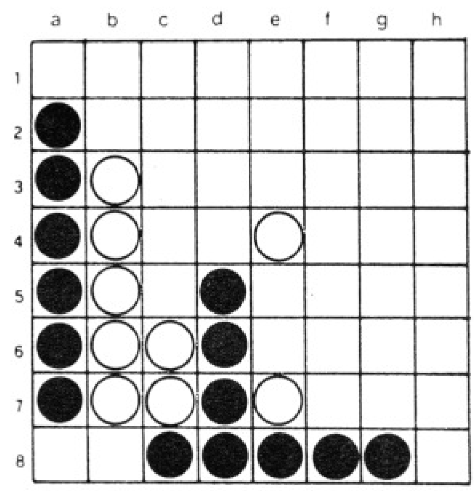


figura 6

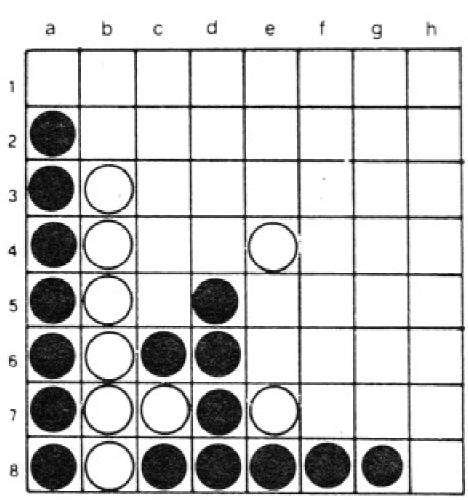


figura 7

nero ha ormai in mano l'angolo a8. Ma farà bene o no ad andarci subito? Pensateci un po', poi osservate le figure 7, 8, 9. La 7 mostra cosa succede con nero a8 e bianco b8. Come vedete, il nero non se la passa troppo bene: la sua configurazione intorno ad a8 è instabile, e il bianco gliene porterà via buona parte non appena vorrà.

Se, invece, avesse avuto più pazienza, ed avesse giocato prima b8 (figura 8) e poi a8 (figura 9), ora si ritroverebbe una base molto stabile intorno a a8 (vedi, appunto, la figura 9). Ben 16 punti già fatti, e non è poco visto che con 33 si vince. E niente impedisce di credere che il nero, poi, ne faccia anche più dei 17 che servono.

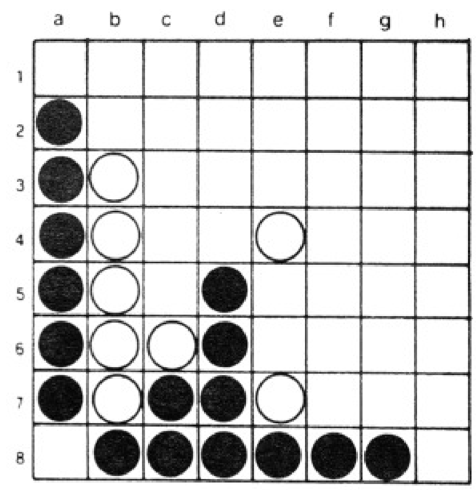


figura 8

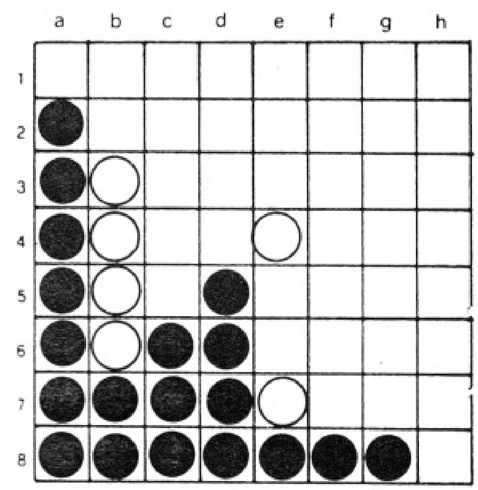
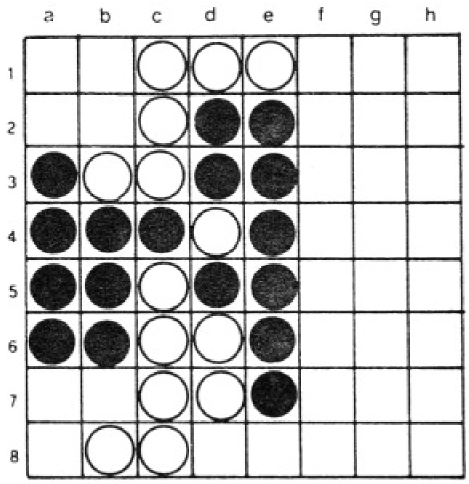
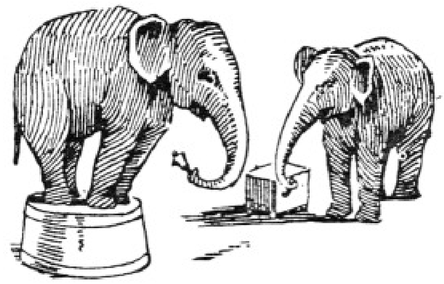


figura 9







Vi lascio con un problema: muove il nero e prende un angolo entro 3 mosse. Non è difficile, un po' di fantasia ed il gioco è fatto. Naturalmente, la soluzione alla prossima volta.

Matematici

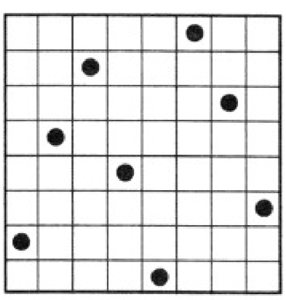
Otto donne tutte insieme fanno perdere la testa

Anche a persone notoriamente serie e posate come gli studiosi delle scienze esatte: ovviamente le donne in questione sono regine da disporre sulla scacchiera in modo tale che nessuna di esse sia minacciata dagli altri sette pezzi. Le novantadue soluzioni trovate al problema si devono a Carl Gauss, uno scienziato del secolo scorso.

di Reginaldo Palermo

Il problema scacchistico - matematico più noto è quasi certamente quello denominato "delle otto regine"; la sua formulazione è piuttosto semplice: disporre, su una scacchiera regolamentare di 64 caselle, 8 regine in modo tale che nessuna di esse sia minacciata dagli altri 7 pezzi. In pratica, quindi, bisogna sistemare 8 regine su linee e diagonali diverse.

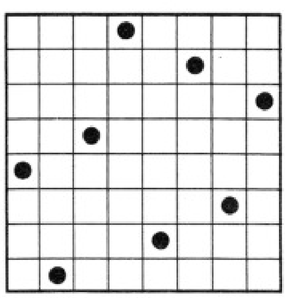
La disposizione dei pezzi secondo lo schema che segue fornisce una soluzione al problema.



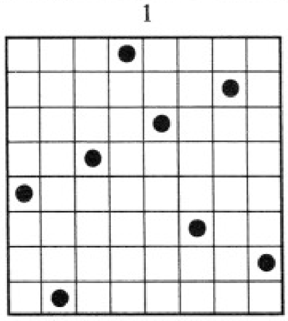
Non è difficile trovare altre soluzioni, mentre è alquanto complesso il problema più generale di determinare tutte le possibili disposizioni delle 8 regine sulla scacchiera in modo che non siano in presa reciproca.

Pare che la questione sia stata posta per la prima volta da un conoscente all'illustre Carl Gauss che già in vita si era meritato l'appellativo di "principe dei matematici"; Gauss si entusiasmò ben presto del problema e aprì sull'argomento una fitta corrispondenza con l'astronomo Schumacher. La questione lo mise in difficoltà: solo dopo due tentativi infruttuosi il "principe" trovò il numero di 92 soluzioni che è poi quello esatto.

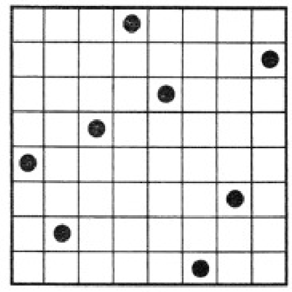
Servendosi della teoria dei gruppi che proprio in quel periodo iniziava a muovere i primi passi (si era verso la metà del secolo scorso) Carl Gauss risolse il problema delle 8 regine dimostrando tra l'altro che le 92 soluzioni potevano essere ricondotte ai soli 12 schemi di base che qui forniamo.



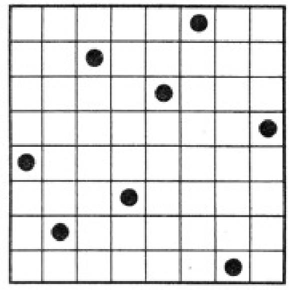
1



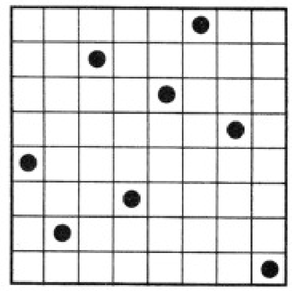
2



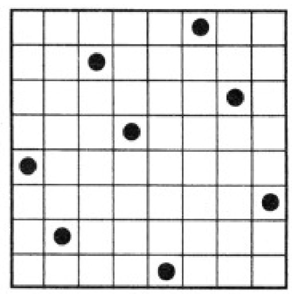
3



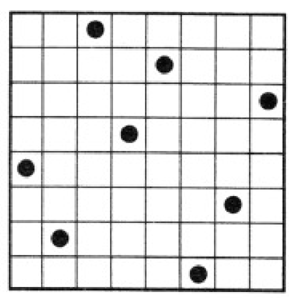
4



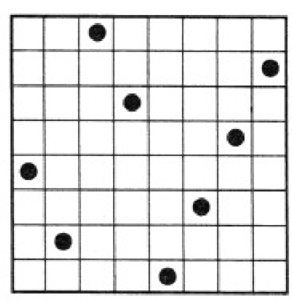
5



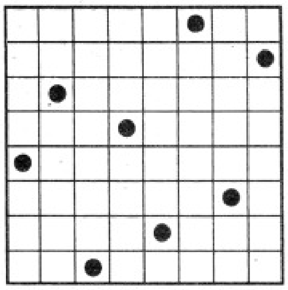
6



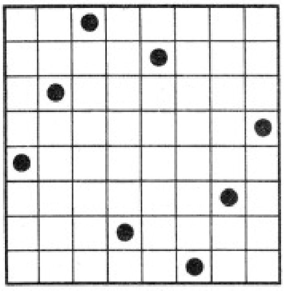
7



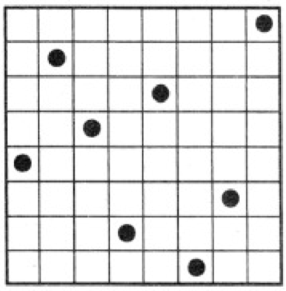
8



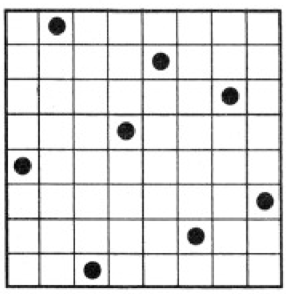
9



10



11



12

Ogni soluzione ne fornisce altre tre per rotazione della scacchiera e altre quattro per riflessione su uno dei quattro lati; fa eccezione la soluzione numero 10 che, essendo essa stessa simmetrica, dà origine a sole tre altre soluzioni "derivate".

Bisogna dire che la questione delle otto regine diede parecchio lavoro ai matematici del secolo scorso che se ne occuparono: infatti non è per nulla semplice dimostrare che le 92 soluzioni sono le uniche possibili e bisognò attendere il 1874 per disporre di un'analisi matematica completa del caso (fu in quell'anno che l'inglese Glaisher, docente dell'università di Cambridge, pubblicò su *Philosophical Magazine* una dimostrazione generale del teorema basata sulla teoria dei determinanti).

Soffermandosi ad osservare i 12 schemi di base si possono scoprire fatti piuttosto curiosi; innanzitutto non è affatto vero, come sostengono alcuni, che non esistano soluzioni con la regina in una casa d'angolo: è facile osservare che negli schemi 5 e 11, la regina si trova proprio in tale posizione; tenendo conto che ogni schema di base dà origine ad altre 7 soluzioni derivate, le diverse possibilità sono in tutto 16.

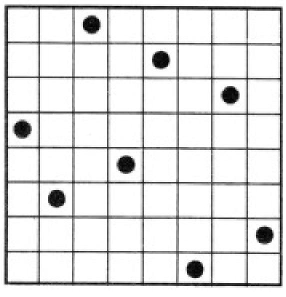
Esiste un metodo molto semplice per rappresentare una soluzione senza dover necessariamente fare ricorso allo schema della scacchiera; il metodo, studiato da Carl Gauss e perfezionato da tre matematici posteriori (Gunther, Glaisher e Bellavitis), consiste nel far corrispondere a una certa soluzione una sequenza di 8 numeri: tanto per esemplificare diciamo che la soluzione dello schema numero due è rappresentata dalla sequenza 41586372; è facile osservare che ogni cifra della sequenza indica il numero della traversa sulla quale è disposta una regina: la regina della prima colonna si trova appunto sulla quarta traversa; quella della seconda sulla prima e così via.

Le dodici sequenze che rappresentano le soluzioni fondamentali sono così le seguenti:

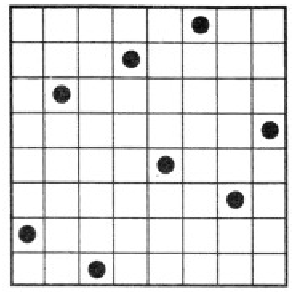
41582736; 41586372; 42586137; 42736815; 42736851; 42751863; 42857136; 42861357; 46152837; 46827135; 47526138; 48157263.

È possibile passare da una soluzione fondamentale a una derivata operando sulle sequenze numeriche anziché sulla scacchiera; consideriamo, ad esempio, la soluzione numero 9: 4 6 1 5 2 8 3 7 è la sequenza numerica che la contraddistingue.

Se si invertono tutte le cifre si ottiene la sequenza 73825164 che indica la soluzione ottenuta per riflessione della scacchiera rispetto a un asse verticale collocato lungo il lato destro; se si fa compiere una riflessione rispetto a un asse orizzontale collocato sul bordo superiore della scacchiera si ottiene questa soluzione:



Il lettore può cercare di scoprire quale relazione esiste fra la sequenza di quest'ultima soluzione e la sequenza fondamentale. Facendo compiere alla scacchiera una rotazione di 180° si ottiene la seguente disposizione dei pezzi:



La sequenza corrispondente è 26174835: che relazione ha con la sequenza fondamentale?

Assai curiosa è la disposizione dello schema numero 7: resta immutata se la scacchiera subisce una rotazione di 180°, mentre qualsiasi ribaltamento della scacchiera stessa conduce allo schema 5 3 1 7 2 8 6 4 che non è altro che l'inversione della sequenza di base. Non solo, ma se si sommano fra di loro i due numeri 46.827.135 e 53.172.864 si ottiene una sequenza di soli 9!

Qualche matematico ingegnoso e dotato di fantasia ha analizzato il problema delle regine su scacchiere non regolari formate di 25 o 100 caselle. Varianti più complesse si hanno sostituendo le regine con torri o alfieri: alcuni problemi di questo genere sono ancora parzialmente irrisolti; per esempio non si sa ancora con precisione quante soluzioni essenzialmente diverse esistono per il problema delle otto torri su una scacchiera regolare: eliminare le soluzioni ottenibili mediante riflessione o rotazione è infatti assai più complesso di quanto possa sembrare.

Di recente si è provato ad affrontare il problema dei re: ci sono voluti due illustri matematici e un potente elaboratore per analizzare completamente il problema di quanti re si possono collocare al massimo su scacchiere di forma rettangolare.



Quiz matematici

I teen-ager innamorati

Tre ragazzi in vena di sentimenti delicati aprono la sequenza dei problemi di questo mese.

di Elvezio Petrozzi

Marco, Andrea e Luca, come moltissimi altri ragazzi, stanno per riprendere la scuola. I tre sanno che ritroveranno le loro fidanzatine alle quali pensano di portare un regalino.

Entrano quindi in un grande magazzino e si dirigono verso il banco della bigiotteria dove puntano gli occhi su una grande cesta dove sono ammucchiati alla rinfusa degli orecchini; nel mucchio si trovano otto diversi tipi di orecchini i cui prezzi sono (per un solo orecchino) di lire 100, 200, 300, 500, 1.000, 2.000, 2.500 e 5.000.

I ragazzi svuotano le loro tasche e riescono a raggranellare 9.600 lire in tutto. Dopo lunghi e laboriosi calcoli riescono ad acquistare tre paia di orecchini di tre tipi diversi spendendo esattamente tutte le 9.600 lire.

Quali sono i tre tipi cui appartengono i sei orecchini acquistati?

Una regina capricciosa

Un'antica leggenda egizia narra di un servo zelante che, desideroso di mettersi in mostra agli occhi del faraone, si offrì come addetto al trasporto della frutta destinata alla regina, una donna notoriamente capricciosa che spesso pretendeva cose particolarissime, alle quali non era né disposta né abituata a rinunciare.

Un giorno le sue strane richieste coinvolsero proprio il servitore addetto alla frutta: "Voglio 50 datteri", esclamò la regina, "ma esigo che mi giungano senza essere toccati da alcuno!".

L'ordine fu trasmesso all'addetto alla frutta il quale si recò al magazzino, nel quale trovò numerosi pacchetti di datteri confezionati con foglie di palma.

Non dovendo toccare direttamente i datteri ma dovendone portare esattamente 50, il servo si trovò di fronte al problema di non poter aprire le confezioni per dividerle. I pacchetti a disposizione contavano rispettivamente 3, 6, 9, 12, 15, 19, 21, 25, 27 e 30 datteri ciascuno.

La leggenda dice che il servo risolse rapidamente il problema scegliendo i tre pacchetti che sommati fornivano il totale di 50 datteri richiesti.

Quali furono in tre pacchetti scelti?

La serie di pesi

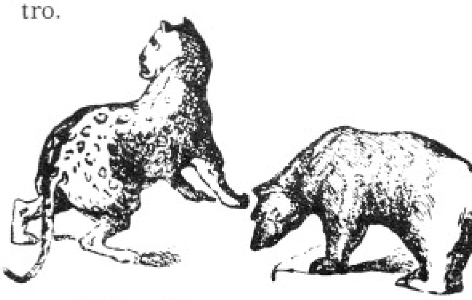
Il figlio di 7 anni di un professore di matematica ha costruito con la plastilina una serie di 10 pesi rispettivamente di 1, 2, 3, 4, 5, 6, 15, 20, 25 e 40 grammi ciascuno.

La somma totale dà un peso di plastilina di 121 grammi e con la serie di pesi così realizzata si possono naturalmente pesare tutti gli oggetti che abbiano un peso in numero intero di grammi compreso tra 1 e 121.

Il professore prende però spunto dal lavoro del figlio per ideare un divertente problema per i suoi allievi: qual è il numero minimo di pesi che consente di ottenere le stesse possibilità di pesata? Quali sono i pesi che debbono presentare?

È chiaro che, disponendo di una bilancia a due piatti, gli oggetti possono anche essere pesati per differenza tra due diversi pesi.

Ad esempio, due pesi da 20 e 30 grammi, possono essere usati per determinare il peso di un oggetto da 10 grammi mettendo peso da 30 su un piatto e peso da 20 più oggetto sull'altro.



Un dolce classico

Non vi è rubrica di problemi che non finisca per proporre il classico taglio di una torta con un certo numero di interventi di coltello per ottenere un minimo od un massimo di pezzi. Non c'è quindi alcun motivo per cui anch'io non vi sottoponga uno di questi problemi di sezionamento.

La mia torta è di forma perfettamente circolare e i tagli di coltello, che vanno praticati in modo assolutamente rettilineo, debbono essere esattamente quattro.

Scopo dell'operazione è quello di ottenere 11 pezzi che possono naturalmente presentare differenti dimensioni.

Come vanno effettuati i tagli?

Un gregge insonne

Un giovane pastorello fu lasciato per la prima volta da solo alle prese con un piccolo gregge di 21 pecore.

I pastori anziani, prima di lasciarlo, gli avevano detto che di notte le pecore andavano raccolte in 4 differenti zone delimitate sul terreno con delle pietre e avevano aggiunto, per burlarsi di lui, che in ciascuna zona il numero delle pecore doveva essere assolutamente dispari, altrimenti le pecore non avrebbero potuto addormentarsi

Il giorno seguente i pastori tornarono con il proposito di canzonare il pastorello data l'impossibilità della sistemazione da loro consigliata, ma con loro grande sorpresa il ragazzo era riuscito a sistemare le pecore nel modo che gli era stato richiesto.

Come aveva disposto i 21 animali il pastorello?

Cubo

Una valanga di formule

Presi in esame, in uno studio del Club Cubisti Milanesi, tutti i casi possibili di rotazione dei centri.

di Luciano Cavalli

Pubblichiamo in questo numero uno studio effettuato da Dario Uri del CCM sulla rotazione dei centri: si tratta di un quadro generale dove vengono presi in esame 79 casi possibili (sono eliminate le posizioni speculari e quelle riconducibili a posizioni già elencate mediante semplice rotazione del cubo nello spazio).

Per la precisione i casi che necessitano di manovra vera sono 78, mentre il 79° è la situazione di cubo in posizione di totale ripristino, dove cioé non occorre alcuna rotazione. Ovviamente questo caso non avrà alcuna figura né trattazione: è riportato però nei totali poiché anch'esso è un caso possibile. In questa situazione Singmaster direbbe: *no nothing* (non fate niente).

Naturalmente tutto il sistema non è memorizzabile (sono più di 80 formule); è però di molto facile e utile consultazione ogni volta se ne presenti la necessità. Esso infatti consente di ruotare simultaneamente anche fino a 6 centri, ognuno dei quali, indipendentemente dagli altri, può ruotare di 0°, di 90° o di 180°, in un senso o nell'altro.

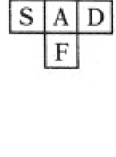
In un primo "Quadro Generale" (che può essere consultato come un indice) vengono esposti sinteticamente i vari casi possibili, le diverse distribuzioni e il numero della figura dove il singolo caso è trattato. Seguono quindi le prime 20 figure *(per ragioni di spazio le 9 restanti saranno pubblicate sul prossimo numero)*, ognuna con le sue differenti distribuzioni (ad esempio la fig. 9 è suddivisa in 6 diverse distribuzioni, elencate da A a F, eccetera).

Sono state adottate tre principali formule di soluzione:

X = C G' C' G
X' = G' C G C'
K = G2 C' G2 C

Soltanto in pochi casi queste formule non sono risultate valide, e ne vengono quindi proposte altre. Come i lettori noteranno subito, le formule base X, X', K sono integrate da mosse di posizionamento e relativo ritorno.

Precisiamo gli altri simboli usati: il disegno rappresenta le sei facce del cubo "aperto" o sviluppato e cioé:



mentre:
+ = centro ruota 90° senso orario
— = idem c.s. senso antiorario
2 = centro ruota 180°

Per la figura 25B non riportiamo alcuna formula, e invitiamo i lettori a inviarci formule studiate da loro stessi. Non vale servirsi di formule già pubblicate.

Infine precisiamo che in tutti quei casi in cui occorre applicare due procedimenti differenti per ottenere una certa situazione di rotazioni (ad esempio fig. 16A, B, C eccetera) è necessario, dopo la prima formula, posizionare opportunamente il cubo, in modo da applicare la formula successiva nel modo più corretto. Ciò è ricordato dalla parola "posizionare" tra parentesi.

QUADRO GENERALE

N° CENTRI INTERESSATI	CASI POSSIBILI	DIVERSE DISTRIBUZIONI	N. FIGURA	TOTALE
1	180°	1	1	1
2	90+ 90—	2	2	6
	90+ 90+	2	3	
	180° 180°	2	4	
3	180°×3	2	5	8
	180° 90+ 90+	3	6	
	180° 90+ 90—	3	7	
4	180°×4	2	8	24
	180°×2 90+ 90—	6	9	
	180°×2 90+ 90+	6	10	
	90+×4	2	11	
	90+×3 90—	3	12	
	90+×2 90—×2	5	13	
5	180°×5	1	14	18
	180°×3 90+ 90+	2	15	
	180°×3 90+ 90—	3	16	
	180° 90+×4	2	17	
	180° 90+×3 90—	5	18	
	180° 90+×2 90—×2	5	19	
6	180°×6	1	20	21 + 1
	180°×4 90—×2	2	21	
	180°×4 90+ 90—	2	22	
	180°×2 90+×4	2	23	
	180°×2 90+×3 90—	3	24	
	180°×2 90+×2 90—×2	5	25	
	90+×6	1	26	TOT. DEI TOTALI 79.
	90+×5 90—	1	27	
	90+×4 90—×2	2	28	
	90+×3 90—×3	2	29	

Fig. 1

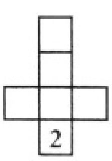


Fig. 2

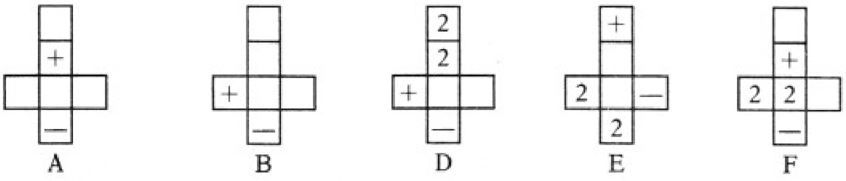


Fig. 3

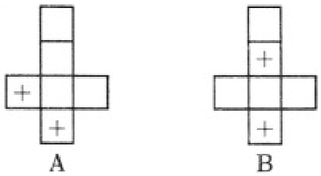


Fig. 4

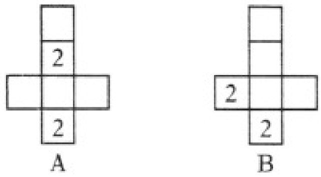


Fig. 5

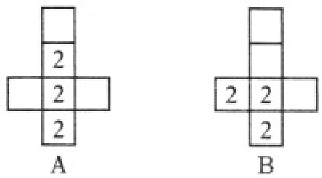


Fig. 6

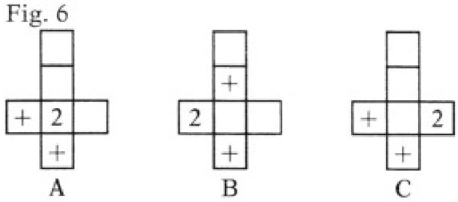


Fig. 7

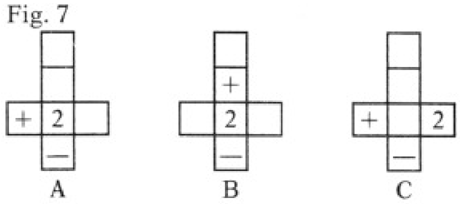


Fig. 8

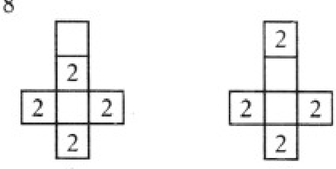


Fig. 9

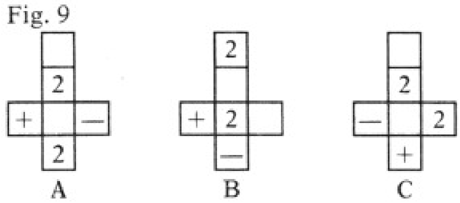


Fig. 10

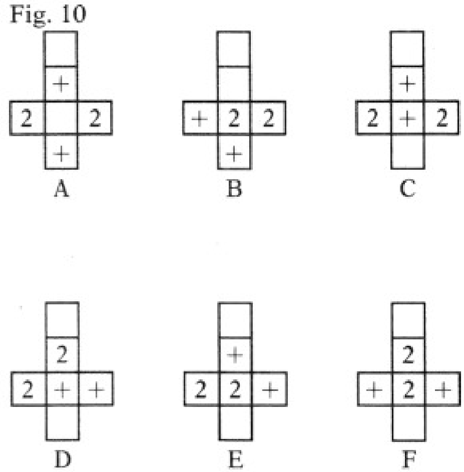


Fig. 11

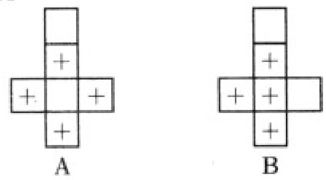


Fig. 12

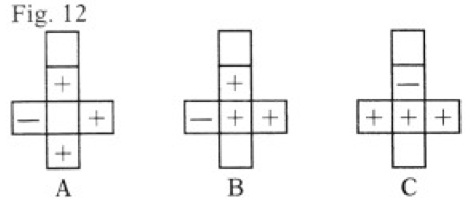


Fig. 13

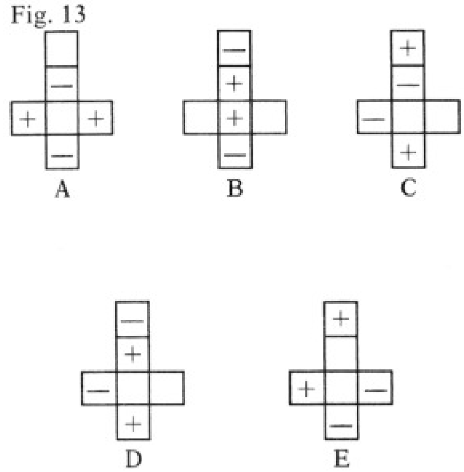


Fig. 14

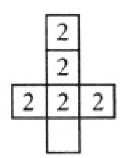


Fig. 15

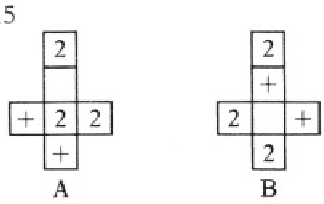


Fig. 16

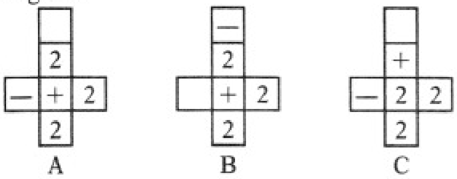


Fig. 17

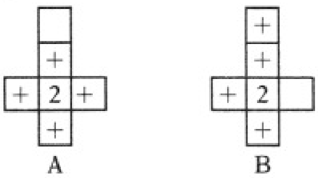


Fig. 18

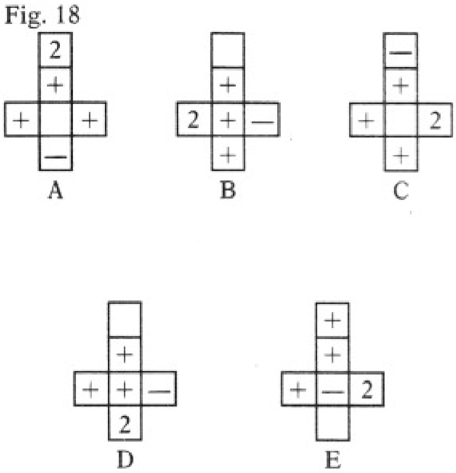


Fig. 19

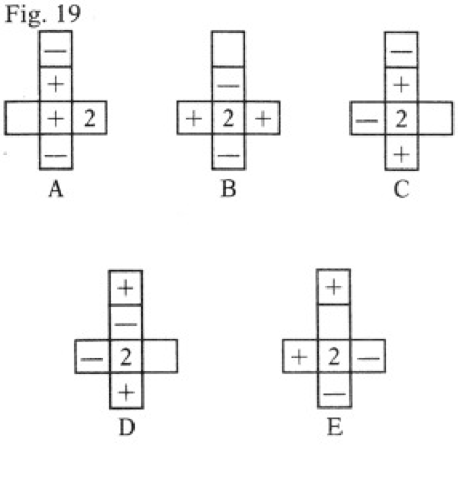


Fig. 20

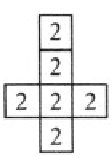
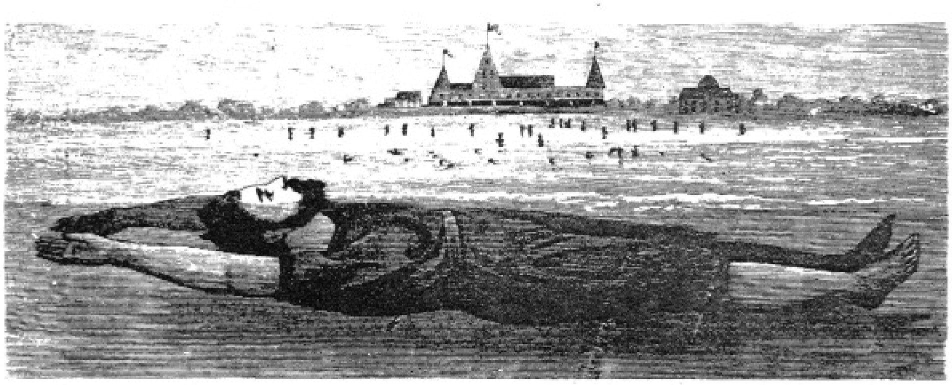


Fig. 1 (F D S F2 D' S')2
(A' F2 A F A' F A F2)3
Fig. 2A K F K F'
G' A G C2 G' A' G C2
Fig. 2B X F X' F'
Fig. 3A 1+2B
Fig. 3B 1+2A
Fig. 4A K F2 K F2
(se sopra e sotto: C G' C2 G C' N C2 N')
Fig. 4B X F2 X' F2
Fig. 5A (A D S A2 D' S')2+4A
Fig. 5B (A D S A2 D' S')2+4B
Fig. 6A X F' S2 X' S2 F
Fig. 6B 2A+4B
Fig. 6C F2 K F2 K X F R2 X' R2 F'
Fig. 7A (A D S A2 D' S')2+2B
Fig. 7B (A D S A2 D' S')2+2A
Fig. 7C (D B A D2 B' A')2+2B
Fig. 8A K F2 D2 K D2 F2
Fig. 8B X F2 D2 X' D2 F2
Fig. 9A D' K D F2 K F2
Fig. 9B 2B+4A (posizionare)
Fig. 9C X F' R2 X' R2 F
Fig. 9D X F B2 X' B2 F'
Fig. 9E X F2 D X' D' F2
Fig. 9F 2A+X S2 X' S2
Fig. 10A 6B+(D B A D2 B' A')2
Fig. 10B 6A+(D B A D2 B' A')2
Fig. 10C 3A+4A (posizionare)
Fig. 10D 3A+4B (posizionare)
Fig. 10E 3A+4B (posizionare)
Fig. 10F 3B+4B (posizionare)
Fig. 11A F2 K F2 K X F R X' R' F'
Fig. 11B 6A+G' N' G N A N' G' N G A'
Fig. 12A 2B+3A (posizionare)
Fig. 12B 2B+3A (posizionare)
Fig. 12C 2B+3A (posizionare)
Fig. 13A X F R X' R' F'
Fig. 13B X C' N' C N
Fig. 13C X F' B' X' B F
Fig. 13D X F' D' R' X' R D F
Fig. 14 20+1
Fig. 15A X F' S2 D2 X' D2 S2 F
Fig. 15B X F2 D2 R' X' R D2 F2
Fig. 16A 5A+2B (posizionare)
Fig. 16B 5A+2A (posizionare)
Fig. 16C 5B+2B (posizionare)
Fig. 17A (A D S A2 D' S')2+11A
Fig. 17B (A D S A2 D' S')2+11B (posizionare)
Fig. 18A X F D2 R' X' R D2 F'
Fig. 18B X R' A' F2 X' F2 A R
Fig. 18C 6C+2B (posizionare)
Fig. 18D X S' A2 R' X' R A2 S
Fig. 18E X R' S' D X' D' S R
Fig. 19A 13B+(D B A D2 B' A')2
Fig. 19B 13A+(A D S A2 D' S')2
Fig. 19C 13D+(A D S A2 D' S')2
Fig. 19D 13C+(A D S A2 D' S')2
Fig. 19E 13E+(A D S A2 D' S')2
Fig. 20 N' G2 N C' G2 C' G' C2 G



Master Mind/1

Le aperture nell'Original

Analizzati punto per punto quattro metodi per cominciare la decifrazione nel vecchio "sei colori - quattro fori".

di Elvezio Petrozzi

Nel numero di marzo di quest'anno avevamo iniziato il discorso sulle aperture nelle varie versioni del Master Mind.

In quell'occasione avevamo immaginato di fare l'ingresso nel Palazzo di Sua Maestà Master Mind e di cominciare l'esplorazione dal vestibolo, inteso come primo luogo da conoscere. Era stata quindi esaminata la più naturale delle proposte riferita alla versione più semplice del gioco: quattro piolini di colore diverso nell'Originale Master Mind (6 colori - 4 fori).

Nei mesi seguenti abbiamo fatto una veloce ricognizione nelle varie zone (leggi: versioni) del palazzo. Da questo numero iniziamo ad approfondire la conoscenza con le varie stanze e, fatto qualche passo indietro, torniamo al familiare e semplice (ma non troppo) Originale Master Mind.

A marzo, come detto, ci occupammo della prima chiamata formata con 4 colori diversi, ma ci impegnammo a stabilire in seguito se questo fosse il miglior modo di iniziare una partita. La tabella che questo mese correda l'articolo ha proprio questo scopo; vi sono riportate, per ciascuno dei diversi modi di 'aprire' il gioco, le risposte ottenibili, le loro percentuali di uscita ed il numero di codici ancora possibili.

I quattro modi analizzati sono, come si può vedere, i seguenti:
— R B A V: 4 piolini di colore diverso (i dati relativi sono quelli già presentati;
— R B A A: 2 piolini dello stesso colore e 2 di colori diversi;
— R R A A: 2 coppie di 2 piolini di uguale colore;
— R R R A: 3 piolini dello stesso colore ed il quarto di colore diverso.

Esiste una quinta possibilità di cominciare una partita di Originale M.M., ma non crediamo esista nessun decifratore tanto sprovveduto da applicarla: stiamo parlando di quattro piolini dello stesso colore.

Torniamo alla tabella e alle preziose informazioni che fornisce. Alcuni numeri fa abbiamo affrontato il problema della bontà di una proposta rispetto a un'altra; vediamo dunque in base agli stessi parametri di esaminare le quattro aperture presentate.

Prima di iniziare ricordiamo i para-

metri indicati:

1) minore differenza tra valori alti e valori medio-bassi del numero di codici ancora possibili;

2) minore probabilità di rimanere con molti codici ancora possibili;

3) picco di massima più basso;

4) maggiori probabilità di rimanere con 50 o meno codici ancora possibili.

Iniziamo con il parametro 1: riguardo a questo punto vi sono da registrare solo delle note negative per RRRA mentre tra le altre tre si fa forse preferire RBAV.

Parametro 2: la probabilità che esca una delle peggiori risposte (convenzionalmente 5) indica l'ordine di preferenza tra le quattro aperture relativamente a questo parametro e quindi 1° RBAV (75,924%), RBAA (78,315%), 3° RRAA (84,104%) e 4° RRRA (89,504%).

Parametro 3: qui la miglior proposta appare RRAA (al massimo 256 codici possibili), ma va ricordato che esistono tre di questi picchi; seguono RBAA (276 codici), RBAV (312 codici) e infine RRRA (317 codici) il quale registra anche un '308 codici' particolarmente pesante.

Parametro 4: la classifica riguardo a questo parametro è: 1° RBAA (8,494%), 2° RRAA (8,949%), 3° RBAV (8,330%) e al solito 4° RRRA (5,758%).

Relativamente a questo parametro può risultare discutibile il numero di 50 codici stabilito come soglia, ma anche se lo modificassimo portandolo a 100 avremmo una classifica analoga e cioè: 1° RBAA (21,680% — il prossimo valore è un 105), 2° RRAA (15,894 — prossimo un 114), 3° RBAV (15,737 — prossimo un 108) e 4° RRRA (10,491 — prossimo un 123).

Terminato l'esame completo si ha la sensazione che nel complesso RBAA sia lievemente da preferire ad RRAA; la coppia pare seguita molto da vicino da RBAV mentre chiaramente sconsigliabile risulta (ed era immaginabile) la proposta RRRA.

Nella valutazione complessiva si avverte però la stonatura di un 'parametro 1' un po' troppo vago. Proviamo allora a definirlo matematicamente dicendo che la minore differenza tra valori alti e valori medio-bassi viene misurata come differenza tra le probabilità di uscita del 'picco' e della prima proposta che si incontra sotto il 10%; questa differenza va divisa per il numero delle proposte comprese tra le due citate.

La classifica che ne esce è: 1° RRAA (3,652%), 2° RBAV (3,935%), 3° RBAA (4,398%) e 4° RRRA (4,989%). L'impressione avuta nella precedente valutazione del parametro 1 viene quindi corretta e la cosa ingarbuglia ancor di più le carte.

Provando a riassumere a questo punto la situazione abbiamo, per le tre migliori aperture, il seguente specchietto:

	Par. 1	Par. 2	Par. 3	Par. 4
RRAA	1°	3°	1°	2°
RBAA	3°	2°	2°	1°
RBAV	2°	1°	3°	3°

Una pseudo-classifica vedrebbe quindi in lieve vantaggio RRAA su RBAA con RBAV non molto distante.

In realtà le considerazioni fatte per il parametro 3 riguardo al poco reale vantaggio di RRAA su RBAA, il notevole ritardo di RRAA nelle percentuali del parametro 2, e il poco valore che sembra avere l'esame del parametro 1, autorizzano a ribadire che RBAA e RRAA appaiono sullo stesso piano mentre RBAV si trova solo un gradino più sotto.

È probabile che solo l'assegnazione di un opportuno 'peso' ai vari parametri possa consentire una valutazione fedele, ma ancor di più sembra che l'analisi del seguito del gioco nei tre casi possa far pendere la bilancia del favore dei giocatori da una parte piuttosto che dall'altra. È quello che faremo nei prossimi mesi.

Piolini		R B A V		R B A A		R R A A		R R R A	
N	B	COD	%	COD	%	COD	%	COD	%
0	0	16	1,234	81	6,250	256	19,753	256	19,753
0	1	152	11,728	276	21,296	256	19,753	308	23,765
0	2	312	24,074	222	17,129	96	7,407	61	4,706
0	3	136	10,493	44	3,395	16	1,234	impossibile	
0	4	9	0,694	2	0,154	1	0,077	impossibile	
1	0	108	8.333	182	14,043	256	19,753	317	24,459
2	0	96	7,407	105	8,101	114	8,796	123	9,490
3	0	20	1,543	20	1,543	20	1,543	20	1,543
4	0	1	0,077	1	0,077	1	0,077	1	0,077
1	1	252	19,444	230	17,746	208	16,049	156	12,037
1	2	132	10,185	84	6,481	36	2,778	27	2,083
1	3	8	0,617	4	0,309	impossibile		impossibile	
2	1	48	3,703	40	3,086	32	2,469	24	1,851
2	2	6	0,462	5	0,385	4	0,309	3	0,231

—— Master Mind/2 ——

Se chiudi in 7 hai sbagliato

Il computer ha dimostrato che con il New Original (otto colori - quattro fori) è possibile chiudere sempre in 6.

di Leonardo Felician

È capitato a tutti, una volta o l'altra, di trovarsi di fronte a una partita sfortunata, nella quale, nonostante tutti i tentativi non si riesce a trovare il bandolo del codice avversario. Osservate, ad esempio, questa partita:

M G B A	b b
B A O N	n b
G R A O	n b
N A V G	b b

Sull'ultima risposta vi siete sentiti cadere le braccia e... i piolini: proprio uno di quei rognosi codici senza doppie! Dopo quattro tentativi dovete praticamente ricominciare da capo: bene, se siete giocatori da torneo fermatevi un attimo a riflettere a questo punto, e cercate di scoprire la prosecuzione che vi assicuri la chiusura — spesso vitale — in sei tentativi.

Qualcuno forse brontolerà che i guai ce li siamo cercati con questo modo di giocare, ma è evidente che ciascuna tattica di gioco nasconde delle sequenze poco fortunate, e giocando in maniera diversa probabilmente avremmo avuto altre risposte che non miglioravano la situazione: sta di fatto che in questa sequenza, che è tra le peggiori che ci potessero capitare (controllate per esercizio che l'ultima risposta, due bianchi, è la più sfortunata tra quelle possibili), abbiamo tuttavia la certezza matematica di chiudere in sei tentativi! Benché restino infatti ancora nove chiamate possibili, la semplice G R O B (l'avevate trovata?) le "separa" tutte, fornendo cioè risultati diversi su ciascun codice ancora possibile e assicurando la chiusura in sei, come mostra la tabella che segue.

Codici possibili	Risposta su GROB
RMAN	n
ARMN	b
VBGO	bbb
GBOV	bnn
GBRN	bbn
GVOB	nnn
BVAR	bb
GOMN	bn
GNOM	nn

Badate bene, un finale di partita così articolato è un'eccezione: di solito la "separazione" finale avviene tra tre

o quattro codici ancora possibili. Tuttavia il risultato che ci sentiamo di affermare è grosso, per i teorici del Master Mind: sul New Original si chiude *sempre* entro il sesto tentativo.

E poiché finali ben più fortunati sono molto comuni ai tavoli — è esperienza di ogni giorno ottenere una risposta che "getta luce" su tutta la partita, il numero *medio* di tentativi per un incontro di Master Mind 8 colori 4 fori si aggira, secondo le nostre stime, intorno a 5,1. Questi risultati, che potrebbero lasciare scettici molti lettori, sono stati ottenuti con l'uso estensivo del calcolatore (IBM S/34), in collaborazione con l'amico Roberto Martinolli, che per primo intuì che dietro ad ogni chiusura in 7 tentativi non si celava la sfortuna, ma l'errore.

Un incessante studio su centinaia di sequenze (scartando sempre quelle troppo facili), svariate decine di milioni di confronti eseguiti dal calcolatore tra chiamate e codici nascosti, hanno portato alla luce una strategia completa di gioco che si basa su principi rigorosi ma accessibili a ogni giocatore. È questa strategia di gioco che vogliamo discutere con i lettori, e a partire dal prossimo numero di Pergioco ne daremo un'esposizione sistematica, rivolta soprattutto ai giovani giocatori che come Silvana, Alessandra e Gabriele hanno un talento istintivo per questo gioco, ma non disdegnerebbero di affinare la tecnica in loro possesso.

Siamo convinti anche noi, come Giambattista Fiorina, presidente del Centro Italiano Master Mind (CIMM), che Master Mind non vuol dire matematica, e che l'obiettivo degli appassionati è giocare: ma proprio per questo non si possono trascurare quelle elementari regole probabilistiche che aiutano a mettere dalla nostra parte qualche chance in più di abbassare il nostro numero di tentativi. Vedremo, alla fine, che tutto ciò non pone serie limitazioni alla nostra intuizione creativa, ma anzi, la instrada verso risultati migliori.

Non dimentichiamo, tra l'altro, che i tornei di Master Mind stanno lentamente evolvendo la loro formula di gioco dall'eliminazione diretta ai gironi all'italiana o alla svizzera, che premiano maggiormente i giocatori costanti nelle proprie prestazioni: lo scorso campionato nazionale a Chianciano è stato giocato con gironi all'italiana, il campionato di Master Mind attivo con il sistema svizzero (un giocatore non incontra tutti gli altri, ma gioca contro quelli con punteggio simile al suo), come pure il prossimo campionato nazionale, almeno nella sua prima fase.

A questo proposito, in attesa del IV campionato italiano di Master Mind che è stato annunciato dal CIMM (tel. 02/798961) per i giorni 8-10 ottobre a Lido di Venezia e che per la prima volta non sarà preceduto da qualificazioni regionali, si segnalano per il mese di settembre dei tornei di preparazione in numerose città. Invitiamo in questa occasione, così come in futuro, tutti i lettori a segnalare per tempo queste iniziative, per fare sempre più di Pergioco un notiziario completo e tempestivo per gli appassionati globetrotter del Master Mind.

Chiudiamo con una anticipazione: nell'esporre a partire dal prossimo numero una teoria sistematica delle "idee" che stanno sotto il gioco del Master Mind, riprenderemo la sana abitudine di proporre dei problemi — di tipo diverso però rispetto a quelli tradizionali — che permettano l'applicazione e la verifica della teoria stessa. Per i più bravi sarà in palio... qualcosa di interessante!

Computer

Fatevi in casa il vostro Break Out



È possibile impostare sul personal un programma per il buon vecchio gioco del muro di mattoni da abbattere con una pallina: il list è per una doppia parete.

di Gaetano Anderloni

Leggendo il succoso pezzo di Paola Jacobbi sui video-games in Pergioco di maggio, ho pensato di confortare le sue previsioni sul loro ingresso nelle nostre case a bordo dei personal-computer, ed ecco qua un programma ad hoc.

Si tratta di uno dei primi e forse più popolari video-giochi, quello basato sulla demolizione di muraglie, mattone dopo mattone, ottenuta ribattendovi contro una pallina.

È ovvio che la simulazione ottenuta con un programma di dimensioni contenute per le arcinote questioni di spazio, rappresenta l'essenza del gioco senza abbellimenti e sofisticazioni dal punto di vista della grafica e dell'animazione.

Tuttavia il risultato sembra soddisfacente giacché pare riesca a soddisfare l'istinto demolitore che dicono si nasconda nel nostro subconscio.

Le regole del gioco ricalcano, poco più poco meno, quelle del fratello maggiore: il giocatore ha a disposizione 5 palline per altrettanti tentativi di perforare due muraglie poste una dietro l'altra. La prima muraglia è costituita da quattro ordini di mattoni messi a scacchiera, la seconda da tre senza alcuna soluzione di continuità.

Per far ciò deve ribattere la pallina con una racchetta (non mi viene in mente niente di meglio), rappresentata da un trattino verticale che può essere mosso verticalmente, lungo il lato sinistro dello schermo, premendo opportunamente i tasti dedicati al movimento del cursore.

Per i non addetti ai lavori, questi due tasti, in quasi tutti i personal-computer, sono contrassegnati da frecce indicanti la direzione di tale movimento.

Non penso sia il caso di precisare che, in caso di mancato rinvio, la pallina è perduta e bisogna affidarsi ad un altro tentativo e così di seguito fino all'esaurimento delle scorte.

I rimbalzi della pallina avvengono con angolazioni del tutto casuali; a seconda di tali diverse traiettorie la pallina o batte contro la prima muraglia demolendo uno o più mattoni, oppure la attraversa andando a colpire la seconda.

Può accadere, in questo caso, che la pallina rimbalzi fra le muraglie demolendole entrambe oppure riattraversi la prima impegnando il giocatore in una nuova respinta.

Se, dopo reiterati rimbalzi e percussioni, la pallina apre un varco nella seconda muraglia e la supera, il giocatore acquisisce il diritto a incrementare il punteggio accumulato fino a quel momento, (10 punti per ogni mattone demolito), in una seconda fase del gioco nella quale si trova di fronte muraglie di spessore doppio ma costituite da mattoni di doppio valore.

Un ulteriore successo incrementa nuovamente lo spessore delle muraglie e il valore dei mattoni facendo montare la testa al giocatore.

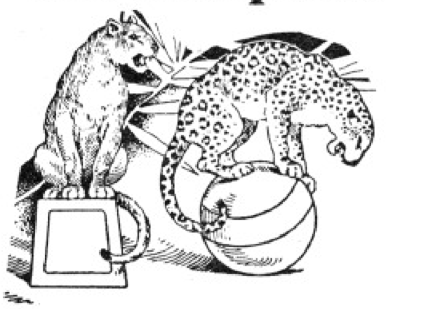
Nel corso della partita, un contatore aggiorna continuamente il concorrente sul punteggio conseguito; un altro contatore memorizza il punteggio record raggiunto nella sequenza di partite svoltesi fra il lancio (RUN) del programma e l'eventuale ritorno al BASIC.

Per concludere devo dire che, le prime volte, si può avere l'impressione che l'esito della partita sia determinato esclusivamente dal caso. Prendendoci la mano ci si accorge, invece, che tutto dipende dalla abilità con cui si manovra la racchetta: infatti se si riesce a ribattere ogni pallina è sempre record.

MURAGLIE

```
2 CLEAR200:DEFINTA-Z:SC=0:SL=1:NM=5:GOTO300
3 CLS:BK$=CHR$(191):SS$=STRING$(63,149)
7 PRINT@10,STRING$(NM,136),"PUNTI":SC::PRINT@33," RECORD = ":HS:
8 PRINT@64,SS$
9 FORR1=2TO14:FORRH=0TOBL:PRINT@R1*64+RH+D+30,BK$::D=1-D:PRINT@R1*64+RH+52,BK$::
NEXT:NEXT:PRINT@960,SS$:
10 A=0:X=24:Y=8:H=-1:V=0:K=15360:B=512+K:BA=140::BT=170:SP$=" ":POKEB,BT:BH=833+
K:BS=191+K:FORWW=0TO2000:NEXT:GOTO60
20 G=PEEK(14400):IFG=0THEN45
21 IFG=16THENIFB<BHTHENPOKEB,32:B=B+64:POKEB,BT:GOTO45
22 IF G=8THENIFB>BSTHENPOKEB,32:B=B-64:POKEB,BT
45 IFX=1THEN59ELSEIFX>60THEN250
47 SP=X+H+(Y+V)*64+K:A=PEEK(SP)
50 IFA=32THENPOKEX+Y*64+K,32:X=X+H:Y=Y+V:POKESP,140:GOTO20
55 IFA=149THENPOKEX+Y*64+K,32:V=-V:Y=Y+V:GOTO20
56 IFA=191THENPOKESP,32:H=-H:SC=SC+SL*10:PRINT@22,SC::IFSC<HSTHEN60ELSEHS=SC:PRI
NT@43,HS::GOTO60
59 Z=PEEK(Y*64+K):POKEY*64+K+1,32:X=2:IFZ=170THENH=1ELSE200
60 V=RND(3)-2:POKEX+Y*64,32:GOTO20
200 POKEB,32:NM=NM-1:IFNM<1THEN230ELSEPRINT@10,"      "::PRINT@10,STRING$(NM,136)
::FORDD=0TO2000:NEXT:GOTO10
230 CLS:SC=0:NM=5:FL=0:SL=1:PRINT:INPUT"VUOI GIOCARE ANCORA";Q$:IFQ$="SI"THEN300
ELSEEND
250 CLS:NM=4:FORGG=0TO7:PRINT@524,CHR$(23);"  BRECCIA!!":FORDD=0TO300:NEXT:PRINT
@524,STRING$(20,32)::FORDD=0TO300:NEXT:NEXT
251 CLS:IFSL>6THEN320ELSESL=SL+1
255 CLS:PRINT:PRINT:BP=BL*50:SC=SC+BP:PRINT
260 PRINT:PRINT"   AGGIUDICATO UN ABBUONO":PRINT:PRINTCHR$(191);"=";SL*10:FORTT=
0TO2000:NEXT:GOTO320
300 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"          ***    MURAGLIE    ***":PRINT:PRINT"PER MUOVE
RE -  VERSO L'ALTO   <ESC>                                     -  VERSO IL B
ASSO <CTRL>                         PER GIOCARE -  QUALSIASI TASTO.
305 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT,CHR$(191);" = 10 PUNTI"
310 SK$="":SK$=INKEY$:IFSK$=""THEN310
320 IFSC>1000THENNM=NM+1
330 BL=2*SL:GOTO3
```

I quiz del computer



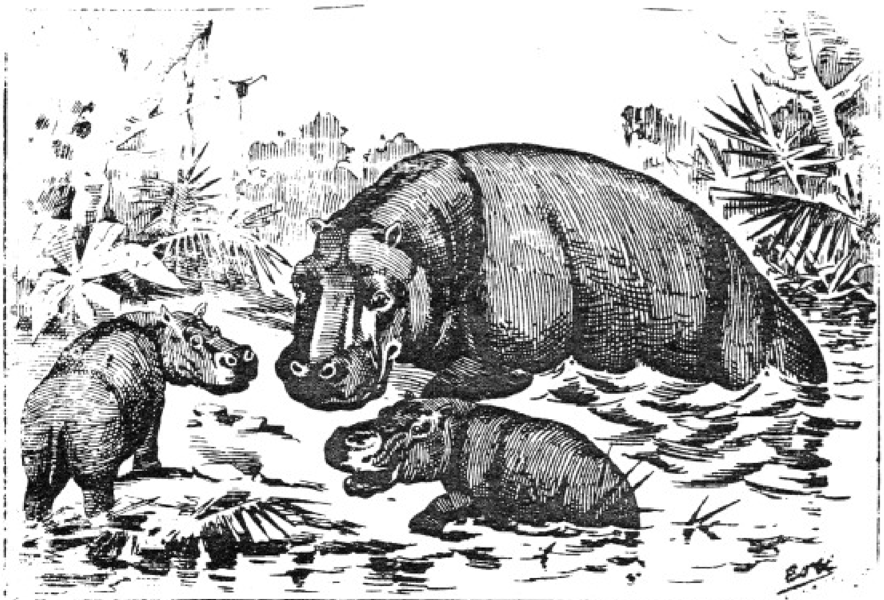
Ho scomposto nel quadro (A) cinque parole di cinque lettere che rappresentano altrettante marche conosciute di Personal-Computer. Provate a ricomporle nel quadro (B), tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.

QUADRO <A>

	1	2	3	4	5
1	E	A	E	H	G
2	L	A	N	T	Y
3	A	P	D	I	N
4	R	A	A	T	P
5	I	E	R	S	P

QUADRO <B>

6	2	5	7	4
6	4	8	6	7
3	8	6	5	6
4	5	9	3	7
9	5	7	8	10



—— *Boardgame/1* ——

Come diventare Dungeon Master

In una nuova rubrica semifissa tutto quello che avreste voluto sapere sugli arbitri di D&D ma che non avete mai osato chiedere.

di Gregory Alegi e Andrea Angiolino

Nel numero di aprile della rivista è apparso un articolo di introduzione ai giochi role-playing a firma di Marco Donadoni. Vogliamo riaprire quel discorso sotto forma di rubrica fissa dedicata al più diffuso di questi giochi, Dungeons & Dragons. Intendiamo rivolgerci a chi gioca ma soprattutto ai numerosi arbitri, gli infaticabili Dungeon Masters, che operano sparsi ovunque per l'Italia.

Nei role-playing l'arbitro ha una funzione centrale e nel D&D questo è vero più che mai. Il giocatore non deve sapere nulla per giocare, ma anzi ha un divertimento maggiore se ignora lo stesso regolamento. È il Dungeon Master che prepara il mondo (il milieu) in cui i giocatori vivono e agiscono, determinandone le caratteristiche geografiche, storiche, politiche; è lui che disloca i gruppi etnici, dispone i luoghi ove gli avventurieri intraprenderanno spedizioni in cerca di gloria e ricchezza e li popola di mostri e di bizzarre creature. È lui, che predispone borghi ove gli avventurieri possono raccogliere informazioni ed incontrare utili e servizievoli personaggi in caso di necessità. Ma è anche colui che trae maggior soddisfazione da un'avventura ben riuscita.

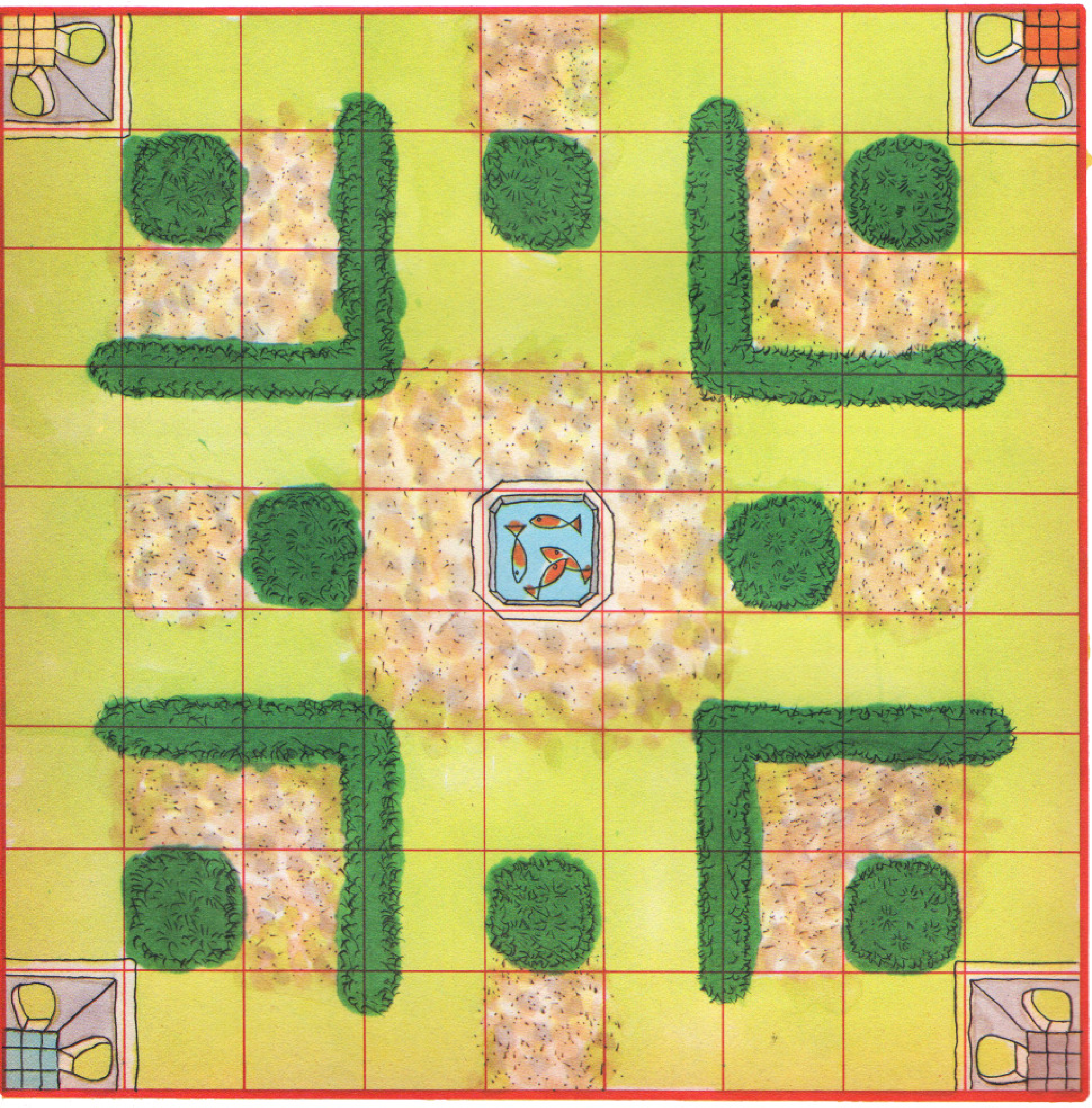
Il DM ha l'occasione di sfruttare appieno la propria creatività, con la propria fantasia quale unico limite. Questa colonna, perciò, vuole essere un riferimento soprattutto per i DM. Non vorremmo aver spaventato gli aspiranti masters con quest'introduzione. In effetti esistono in commercio mondi già sviluppati e moduli per avventure pronti per esservi inseriti. Ma il nostro parere è che ogni DM debba inventare i propri moduli ed il proprio milieu.

Un master agli inizi troverà molto utile sfruttare i prodotti della TSR, la produttrice del D&D, per organizzare le prime riunioni di gioco ma, secondo noi, con l'aumentare dell'esperienza egli dovrà fare da solo ogni cosa. Ne riceverà molta più soddisfazione e darà una sua impronta caratteristica a tutto il gioco.

Il Dungeon Master

Il DM, abbiamo detto, è il punto di

AGORÁ





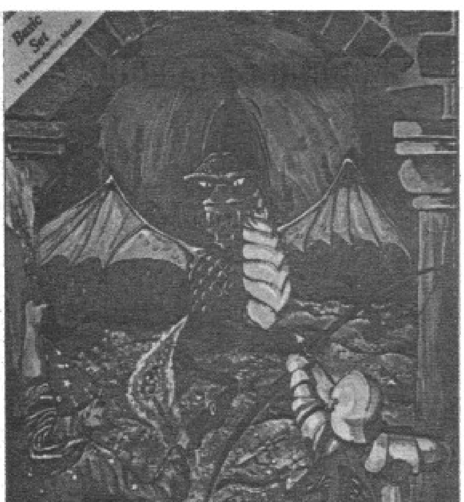
E' UN GIOCO

LACERTA LUDIS

riferimento di tutto il gruppo di giocatori. È lui che tutto stabilisce, e su tutto ha l'ultima parola (è bene farlo capire subito ai giocatori). È quindi necessario che abbia determinate caratteristiche. In ogni gruppo il DM dovrà essere il più esperto, possibilmente qualcuno che abbia già giocato almeno una volta.

Deve essere un perfetto organizzatore, ma deve anche saper improvvisare per affrontare situazioni non previste. Deve aver capacità di commediante e di animatore, ma soprattutto deve essere dotato di infinita pazienza. Buona parte di queste doti si sviluppano con la pratica e con la buona volontà, ma è comunque utile una certa preparazione, da formarsi studiando a fondo il regolamento, ma anche leggendo libri e racconti "fantasy", aggiornandosi sulle riviste specializzate e prendendo contatto, se possibile, con altri DM. Sarebbe poi utile, dato il ruolo che svolgono i dadi nel gioco, che si interessi in qualche forma alle combinazioni matematiche ed al calcolo delle probabilità.

Una volta iniziata l'attività, l'esperienza aumenterà costantemente e il gioco si modellerà sempre più su misura del gruppo. In effetti, l'attività del DM è un'arte ed è importante che non diventi una scienza, poiché quando si prende il D&D troppo sul serio si rischia di perderne tutto lo spirito e la gioia. Non tutti possono diventare grandi DM ma nessuno è escluso in partenza, e le soddisfazioni per quelli che tengono duro sono enormi.



Come iniziare l'attività

Il D&D è un gioco che rientra nella categoria dei "paper & pencil", di quei giochi, cioé, che richiedono solo carta e matita. In effetti occorrono solo un set di dadi poliedrici[1] e il regolamento. La TSR ha anche messo in commercio un'utile confezione contenente il regolamento[2] basico, un modulo introduttivo ed una serie completa di dadi.

Reperiti questi semplici materiali mancano i giocatori, che è molto facile trovare. Anche chi non sa nulla di fantasy o di simulazioni si lascia attrarre dal gioco, che ha un fascino particolare.

Amici, parenti, compagni di studio e di ufficio sono le persone ideali per formare un gruppo. È meglio iniziare con almeno 4 giocatori e con non più di 7/8. Particolare attenzione va data alla preparazione del *character* (personaggio, il termine italiano che useremo) poiché i giocatori devono sopportare a lungo i propri personaggi e un giocatore costretto a farsi un personaggio nuovo ogni due settimane è già un giocatore scontento. È quindi opportuno dare ai giocatori fin dall'inizio un personaggio accettabile, il che implica un sistema di generazione diverso dal semplice lancio di tre dadi a 6 faccie (abbreviato: 3d6).

Tra i vari sistemi possibili, ne abbiamo selezionati due. Per chi deve formare un primo gruppo di giocatori inesperti, e utilizza il regolamento basico, il migliore si è dimostrato quello di generare le caratteristiche *dopo* aver scelto la classe del proprio personaggio (mago, chierico, guerriero o ladro); in tal caso si lanceranno 4 dadi a 6 faccie (4d6) per ogni caratteristica, e si sceglieranno tra essi i 3 risultati migliori.

Per la caratteristica principale (intelligenza per i maghi, saggezza per i chierici, forza per i guerrieri e destrezza per i ladri) si sceglieranno da sommare i 3 risultati migliori su 5d6. Per chi dispone di giocatori esperti, soprattutto se si utilizza il regolamento avanzato, consigliamo di sviluppare ogni caratteristica con 4d6: i sei risultati verranno distribuiti tra le sei caratteristiche a seconda delle scelte del giocatore.

Qualunque sistema si scelga, è bene fare una scelta oculata poiché il cambio ripetuto di sistema produce squilibri tra i diversi personaggi ed è pertanto vivamente sconsigliato. È comunque bene che il giocatore abbia la possibilità di avere un buon personaggio.

A risentirci, allora, al prossimo numero. Noi saremo nuovamente qui, a illustrarvi qualche aspetto dell'attività del DM. Torneremo anche sull'equipaggiamento di gioco, e in particolare su cosa è necessario per il D&D tridimensionale, impiegando figurini e modellini. Vi invitiamo, nel frattempo, a scrivere presso la redazione della rivista per proposte, domande e consigli. A voi la parola!

(1) Occorrono svariati dadi "tradizionali" a sei faccie, possibilmente di più colori, oltre ad un dado a 4, uno ad 8, uno a 12 ed un paio a 20 faccie. Tali dadi sono importati in Italia dalla catena di negozi "Città del Sole".

(2) Il regolamento ufficiale TSR è in vendita solo in lingua inglese. Ci si può però rivolgere a qualche gruppo di appassionati (vedi ad esempio gli annunci del Pergioco di aprile 1982) che abbia studiato una personale traduzione del regolamento.

Boardgame/2

Gli esagoni occupano lo schermo

In tre giochi della S.S.I. per personal computer si visualizzano campo di battaglia e pedine.

di Sergio Masini

Qualcuno li definisce già la terza generazione dei boardgames. Dai giochi di simulazione con mappe e contrassegni, passando per i giochi con le sole istruzioni visualizzate sul computer, siamo arrivati ai programmi di personal computer che visualizzano sullo schermo anche il campo di battaglia, con tanto di griglia esagonale, e le pedine.

Un articolo apparso sul n. 15 della rivista francese *Jeux & Strategie* riferisce in merito agli ultimi tre prodotti della S.S.I. (Strategic Simulations Inc.): *Napoleon's campaigns, Southern Command* e *Shattered Alliance*.

In Francia, questi tre programmi sono disponibili sicuramente presso Sivea, 31, Boulevard des Batignolles, 75008 Parigi, e Illel Center, 143, avenue Felix - Faure, 75015 Parigi. L'articolo non fornisce i costi (che non dovrebbero essere proibitivi) e ovviamente non dà riferimenti per un acquisto in Italia. Beninteso, occorre avere un personal computer. Un Apple II va benissimo.

Napoleon's campaigns simula la battaglia di Lipsia (19 ottobre 1813) e la battaglia di Waterloo (18 giugno 1815). Sono possibili diversi livelli di gioco e il calcolatore può fungere da avversario o da arbitro. La superficie di gioco è di 18 esagoni per 21, ma la porzione visibile sullo schermo è di soli 6 esagoni per 13.

La simulazione enfatizza il ruolo delle linee di comunicazione fra i comandi e le zone nevralgiche del campo di battaglia: è essenziale stabilirle e impedire che siano tagliate dal nemico, per poter impartire ordini alle proprie unità con la certezza che saranno eseguiti. Inoltre, gli ordini principali vanno impartiti prima dello scontro ai vari subordinati, in modo che possano reagire alle mosse nemiche senza allontanarsi troppo dal piano generale.

Ogni subordinato ha caratteristiche personali che possono consigliare di lasciargli l'iniziativa o al contrario obbligano a controllarlo con ordini tassativi. Infine, gli ordini durante la battaglia saranno influenzati dai fattori più diversi: distanza dall'unità interessata, condizioni di affaticamento delle truppe, scorrere del tempo e condizioni atmosferiche, persino carattere del generale che ha fornito le ultime in-

formazioni sullo schieramento nemico. Insomma, un gioco di una ricchezza notevole, almeno a giudicare dall'entusiasmo con cui ne parla la rivista francese.

Southern Command ha come argomento un fatto storico ben più vicino a noi: l'attraversamento del canale di Suez da parte della *task force* israeliana nell'ottobre 1973, durante la guerra del Kippur. Il terreno di gioco è molto più vasto di quello di *Napoleon's campaigns:* 39 esagoni per 28, e in più la possibilità di passare dalla visuale strategica al dettaglio di 1/12 della mappa, per la risoluzione tattica dei combattimenti.

È anche possibile conoscere tutti i dettagli sugli armamenti, la velocità, la resistenza al fuoco nemico delle unità contenute in ogni singolo esagono. Fra i tre giochi che presentiamo, *Southern Command* è senz'altro il più complesso: fra le opzioni previste, un'unità — spia per studiare le forze nemiche oltre le linee e l'eventuale camuffamento delle unità.

Shattered Alliance è il più "leggero" dei tre: pochissime regole e si è subito nel mezzo del gioco, che prevede 8 scenari fantasy e in più la possibilità di creare ulteriori scenari, come ad esempio mettere legionari romani contro i mostri di *Dungeons & Dragons.* Per i super-pigri, è possibile far giocare il computer su entrambi i campi, e godersi lo spettacolo.

Come in *Southern Command,* è possibile programmare una visione di dettaglio. L'apparente facilità delle regole può indurre a una fretta eccessiva, e quindi a non valutare i dati sulla combattività e le capacità delle truppe impegnate: gli imprudenti possono rischiare di veder "squagliare" le loro truppe scelte solo perché non hanno saputo adottare la tattica migliore per i loro Cartaginesi, Macedoni, Romani, Vichinghi... o lucertoloni umanoidi.

Particolare non secondario, almeno per gli esteti, tutte e tre le simulazioni sono proiettabili a colori. Taluni fanno però notare un altro particolare degno di importanza: quanti italiani hanno accesso, oggi, a un personal computer? E quanti sono in grado di usarlo?

C'è ancora una speranza: la Atari sta preparando la quarta generazione dei boardgames. Fonti bene informate parlano di un videogame da quaranta dollari sulla guerra russo-tedesca dal 1941 al 1943, con schermi che cambiano colore al passare delle stagioni, unità che si spostano in base alla loro effettiva velocità e alle condizioni del terreno solo muovendo un cursore sul telecomando.

Niente tasti da premere, niente programmi da impostare: e certo un televisore ci incute meno soggezione di un personal computer. Se la casa produttrice di *Asteroids* ha davvero trovato la strada giusta...

Boardgame/3

1910: vince la Russia al I torneo di Diplomacy

La manifestazione segna una tappa importante nella storia del gioco italiano: a parte le partite per corrispondenza, è la prima volta che si gioca in maniera ufficiale.

di Sergio Masini

Non si dovrebbe mai cominciare un articolo facendo riferimento ad un articolo precedente. Ma è sorto un dibattito acceso sull'"apertura di Lepanto" pubblicata nel numero di maggio. In realtà nel testo c'è un errore: e d'altronde per rendersene conto bastava consultare la *Guida completa per giocare a Diplomacy,* di Rod Walker, che fornisce queste indicazioni per le mosse del 1902 dell'Italia: Primavera 1902: F ION - EMD, F Nap - ION, A Tun XXX; Autunno 1902: A Tun - Sir, F ION e F EMD TR A Tun - Sir.

Però, corretto l'errore, c'è chi si domanda ancora perché non fare A Tun - Smi (e relativi trasporti) con la speranza di guadagnare subito un centro di approvvigionamento; e ancora si domanda perché non ordinare in Primavera F ION - EGE (il che però obbliga a puntare direttamente su Smirne in Autunno, e potrebbe non riuscire visto che già nel 1902 l'Egeo è un mare abbastanza affollato).

Si può obiettare che la mossa proposta da Walker presenta il vantaggio di non esporsi ad un immediato contrattacco e rende possibile in primavera A Sir - Smi con F EMD APP A Sir - Smi. Tante scuse per il refuso, comunque, e speriamo di essere stati chiari.

Da Smirne passiamo a Roma, per annunciare che quest'estate si è svolto, durante tutto il mese di giugno, il primo torneo interregionale di *Diplomacy,* organizzato dal circolo culturale "Voltaire" e patrocinato da Mondadori Giochi. L'importanza del torneo va al di là delle sue dimensioni obiettivamente limitate: a parte le partite per corrispondenza, è la prima volta che in Italia si gioca a *Diplomacy* in maniera per così dire ufficiale, con il diretto riconoscimento di una ditta produttrice. Voci di corridoio, anzi, promettono il primo campionato nazionale per l'anno prossimo.

Ma veniamo alla finale, che dopo severe eliminatorie ha visto di fronte sette giocatori, così distribuiti:
Matteo Dzieduszycki: **Austria**
Maurizio Catacchini: **Russia**
Tullio Chimenti: **Germania**
Riccardo Battaglia: **Gran Bretagna**
Livio Agostini: **Francia**
Angelo Rossi: **Turchia**
Andrea Angiolino: **Italia**

Ha vinto il veterano Catacchini, già noto agli adepti di *Diplomacy* per corrispondenza, al termine del 1910, dopo una serie di trattative astute e di improvvisi e devastanti voltafaccia; molto bravi comunque anche gli altri giocatori, in particolare Chimenti buon secondo classificato (e non è mai facile giocare con la Germania).

Ai finalisti, targhe omaggio e premi offerti dalla Mondadori Giochi.

Boardgame/4

Da El Agheila a Tobruk sulle orme della Volpe

Nonostante i suoi diciotto anni di età, Afrika Korps dell'Avalon Hill è tuttora uno dei giochi più amati tanto dai principianti che dai veterani, per più di un motivo: le regole sono semplici, le pedine non troppo numerose e l'atmosfera della campagna africana è ben catturata.

di Pietro Cremona

È il 1964: Charles Roberts, il papà della Avalon Hill, pubblica per la prima volta il gioco Afrika Korps, ventiduesimo della serie "giochi per gli adulti" della casa americana e destinato a un grosso successo di pubblico e di vendite (ha da un pezzo superato le centomila copie).

Nonostante la venerabile età e le tecniche di gioco un po' "superate", Afrika Korps resta uno dei wargame preferiti da giocatori principianti ed esperti, e uno dei più giocati nei tornei.

I motivi di questo "favore" vanno ricercati, secondo me, nei seguenti punti:

1° - Le regole sono abbastanza semplici e anche i neofiti sono in grado di impararle in breve tempo e di buttarsi

nella mischia dopo appena un paio di partite di prova.

2° - Le pedine da muovere sono in numero davvero ridotto e benché teoricamente possano essere in campo 28 unità dell'Asse e 55 Alleate, in realtà soltanto una metà circa di esse risulta "operativa" a ogni turno.

3° - Nonostante alcuni suoi aspetti alquanto "semplicistici", il gioco coglie bene il sapore della campagna combattuta nel Nord Africa: attacchi veloci e in forze delle truppe dell'Asse, che però perdono pian piano slancio e forza con l'allungarsi delle vie di rifornimento; contrattacchi manovrati delle unità Alleate, più deboli ma molto più numerose, che si aprono a ventaglio davanti alle colonne avversarie per poi minacciarne le linee di rifornimento.

Per noi italiani, poi, c'è anche il gusto di poter impiegare finalmente unità del nostro esercito non soltanto come "carne da macello" per salvare le più potenti divisioni germaniche, ma anche con precisi compiti strategici e di consolidamento di posizioni conquistate dalle truppe di prima linea.

Ciò premesso, esaminiamo insieme brevemente quali sono le principali considerazioni che i due avversari devono fare nei primi fondamentali turni di gioco: dopo oltre quaranta partite giocate su questo "campo di battaglia", mi sento infatti di poter dire che molto raramente la campagna viene decisa al termine dei 38 turni previsti, specialmente se sono stati commessi dei gravi errori nei primi due mesi (corrispondenti ai primi quattro turni di gioco).

Fra giocatori competenti il gioco è in realtà molto ben bilanciato, intendendo con questo termine che le possibilità di vittoria di entrambi i partecipanti sono all'incirca le stesse.

Vorrei però sottolineare che in A.K. la sorte ha un ruolo "importante", come del resto in tutti i "classici" della giovane Avalon Hill che adottano la cosiddetta tabella 3 : 1 / 1 : 3 (cioè 3 : 1 = attacco sicuro; 1 : 3 = sacrificio con il 65% di probabilità di sopravvivere; tali giochi sono: Waterloo, Stalingrad, D-Day, Bulge e Blitzkrieg).

Se si effettuano infatti certi attacchi rischiosi (nel nostro caso sono da considerare tali i combattimenti a rapporti di forze di 2 : 1 o, ancora peggio, di 1 : 1) uno zampino maligno della sorte potrebbe dissanguare il vostro esercito o dargli un "colpo basso" tale da togliergli il fiato per un turno o due; il giocatore dell'Asse inoltre a un certo momento (corrispondente nella realtà a un'efficace azione della flotta inglese nel Mediterraneo) potrebbe trovare piuttosto irritante il fatto che i suoi rifornimenti continuano a colare a picco, magari in un momento cruciale della battaglia (questa regola è stata aggiunta però soltanto recentemente, appunto per bilanciare il gioco).

I due fattori che influenzano in maniera determinante il gioco sono comunque la *velocità* e lo *spazio*: vediamo insieme perché.

La velocità

Al giocatore alleato per vincere basta impedire che l'avversario soddisfi le sue condizioni di vittoria, e cioè che conquisti le due basi e le due fortezze (Bengasi e Tobruk) oppure che elimini tutte le unità alleate in campo: la strategia iniziale del quartier generale di Wavell sarà dunque tutta improntata a tattiche ritardatrici o di disturbo per far sì che, col passare dei turni, affluisca un numero sempre crescente di rinforzi.

Più facile a dirsi che a farsi perché dall'altro lato c'è il giocatore dell'Asse che invece deve lanciare le sue truppe meccanizzate attraverso il deserto o lungo la strada costiera alla massima velocità possibile per mantenere una costante pressione sulle unità alleate e per costringerle (col pericolo di potenziali accerchiamenti) a retrocedere in continuazione.

Lo spazio

Da quanto detto sopra si deduce che per entrambi gli eserciti lo spazio è di vitale importanza: senza "spazio" non si può manovrare, non si possono mantenere linee di rifornimento adeguate né tentare azioni diversive.

Esaminiamo meglio il terreno di gioco: per poter dilagare nella piana a sud di Maddalena e Sidi 'Omar, con la possibilità di dirigersi successivamente su Alessandria, il giocatore dell'Asse deve risolvere il problema del passaggio attraverso le catene montuose che si trovano a Sud-Ovest di Tobruk (dall'esagono K 18 a P 29) e fra Mechili e Tmimi (dall'esagono H 16 a F 17).

Vi sono soltanto tre "passi" montani: F 18, I 17/J 17 e W30/X 31. Un competente giocatore alleato bloccherà in forze i primi due passi (che sono, almeno all'inizio, facilmente difendibili) per cui alle truppe di Rommel non resta che dirigersi a Sud o tentare di forzare il passaggio fra gli esagoni R 23 e T 28, mantenendo però una potenziale minaccia più a Nord per impedire che le forze alleate divengano troppo audaci e tentino un attacco alle spalle.

La mia apertura "preferita" è dunque la seguente:

1) Spedire lungo la litoranea le unità italiane, troppo lente:

Trento da W-6 a W-3 (per aprire la base di Tripoli)

Brescia - Pavia - Savona da W-6 a K-5 (tagliando la curva fra W-10 e T-10 con l'aiuto di Rommel che permette loro di fare due caselle in più)

Bologna da W-6 a K-3

Ariete da W-6 a H-3

2) Lanciare nel deserto le unità tedesche con i rifornimenti:

21/3 da W-6 a N-19

21/5 da W-6 a N-17

21/104 da W-6 a N-16

Rommel da W-6 a O-15 (passando da W-10 a T-10 ed uscendo da R-9)

Rifornim. da W-6 a O-17

Quali obiettivi si ottengono con questa mossa? Prima di tutto si isola subito Bengasi (che cadrà al 2° turno); poi si conquista la posizione chiave N-19 che permetterà, nel turno successivo, di dirigere il 21° Panzer a Sud (attraverso il passo O-19) oppure a Nord, sulla strada costiera.

Notare che le tre unità italiane in K-5 hanno anche la possibilità di rientrare in strada in H-5, risparmiando così 2 punti di movimento.

Notare inoltre che le unità tedesche mantengono ugualmente la minaccia sul passo I-17/J-17.

Il giocatore alleato a questo punto ha due possibilità: "rischiare poco" e mettersi sulla difensiva (regalando spazio al nemico) o "agire più audacemente" e rischiare la perdita di alcune unità difendendo tenacemente il suo spazio di manovra. La scelta di una soluzione o dell'altra dipendono molto anche dall'avversario: se lo conoscete come un giocatore bellicoso e battagliero è più prudente ritirarsi in buon ordine ed aspettare un momento più opportuno; se invece è un tipo metodico e poco audace, oppure uno al quale piace andare sul sicuro, usate senz'altro la seconda soluzione che, se non altro, potrebbe scombussolarlo un po'. Se poi non lo conoscete affatto, beh, incrociate le dita e affidatevi alla sorte.

Difesa statica

Bisogna far pagare a caro prezzo un eventuale attacco (ricordate che un risultato di "scambio" gioca sempre a favore degli alleati, in questa prime fasi, e che il giocatore tedesco ha a disposizione soltanto i 12 P.F. del 21° Panzer) per cui difendiamo pesantemente i passi e portiamo i rinforzi di El Alamein verso Tobruk:

41/5 - 41/6 - 41/11 da L-59 a J-62 e poi in mare

Polacchi da L-59 a J-62 (presidio di Alessandria)

7A/1 - 7A/2 da I-48 a J-34

22 Gds da I-33 a G-18

9A/20 da Tobruk a H-17

2/3 da H-15 a K-18

7/3 Motor da H-15 a M-20 (per proteggere 2/3 da eventuali attacchi alle spalle).

Al secondo turno, se il giocatore dell'Asse si dirigerà verso Sud, useremo le 5 unità del 41° e del 7A° come ulteriore schermo a Sud di Tobruk (fra gli esagoni M-21 e P-28 se il nemico tenterà il valico, oppure fra gli esagoni P-29 e J-33 se tenterà di passare a Sud-Ovest di Maddalena).

Difesa mobile

Qui il giocatore alleato si fa più audace e, pur continuando a proteggere il passo I-17/J-17, avanza sul massiccio del Gebel El Achdar per rallentare l'avanzata delle truppe italiane (che sono fondamentali per l'attacco a Tobruk). Vi sono anche qui due diversi modi di procedere; il primo consiste nell'inviare il 7/3 Motor da H-15 a D-8 (oppure a C-11) anziché in M-20, confidando sul fatto che il giocatore dell'Asse non ar-

rischierà mai un attacco 1 : 1 (sarebbero infatti 12 P.F. contro 8), seppure circondato, contro la 2/3 di K-18, col rischio di perdere la partita al 2° turno.

L'unità 2/3 Motor costringerà dunque le truppe dell'Asse a un attacco (sprecando così un prezioso rifornimento) o a due turni di ritardo veramente preziosi (tanti ne occorrono infatti per circondare ed eliminare per isolamento l'unità alleata).

Io però, che appartengo alla categoria dei giocatopri "battaglieri", preferisco un altro tipo di difesa mobile, che consiste nel portare *due* unità sul massiccio del Gebel accompagnate da un rifornimento (ad evitare che vengano eliminate per isolamento) ritirando le altre verso Tobruk.

In tal caso, fermo restando il movimento delle altre unità, potremmo così procedere:

7/3 Motor da H-15 a E-7
9A/20 da Tobruk a C-10
Rifornim da Tobruk a C-7
22 Gds da I-33 a H-22
2/3 da H-15 a I-25

Il giocatore dell'Asse ha due alternative: insistere con l'attacco verso Tobruk mediante una manovra di avvolgimento ed attendere il 4° turno per l'attacco (in concomitanza con l'arrivo del 15° Panzer con altri 12 P.F.) o lanciarsi verso il massiccio del Gebel con tutte le sue forze (lasciando la Bologna in I-3 e la Savona in H-3 per terminare l'assedio di Bengasi) per aprirsi la strada a forza e tentare di catturare il rifornimento alleato in C-7.

A questo punto le cose cominciano a complicarsi: abbiamo esaminato soltanto le principali alternative alla prima mossa e già ci troviamo in difficoltà a proseguire.

Sarà bene perciò seguitare il nostro discorso limitandoci a dare soltanto alcuni consigli a carattere generale dettati dall'esperienza e su cui sarebbe magari anche interessante sentire il vostro parere.

Per il giocatore dell'Asse

1 - Spingere sempre a fondo sull'acceleratore e tentare di circondare, più che attaccare, le unità nemiche.

2 - Minacciare sempre la strada costiera da Salum ad Alessandria (ma senza dare troppo nell'occhio, se possibile) per un eventuale blitz verso la base alleata, se il vostro avversario commetterà l'ingenuità di lasciarla sguarnita.

3 - Per arrivare a contatto con la fortezza di Tobruk attaccare il nemico usando un sacrificio (attacco 1 : 3) insieme a un attacco poderoso (di 4 : 1 o, nella peggiore delle ipotesi; 3 : 1) in modo da costringere il nemico a contrattaccare o a ritirarsi fino a chiudersi in città: a questo punto potrete insistere con l'assedio, per avere una fonte di rifornimento più vicina al centro della mappa, oppure...

4 - ... lanciarsi a tutta forza verso Alessandria lasciando un paio di unità 2-3-4 italiane adiacenti a Tobruk come guarnigione e sfruttando tutto il potenziale bellico disponibile.

5 - Ricordate di mantenere un'unità italiana di guarnigione anche nella zona fra Tripoli e Bengasi per prevenire eventuali colpi gobbi alle vostre linee di rifornimento.

6 - Sfruttate la vittoria automatica (l'idea base da cui nacque questo gioco e che lo portò al successo) ogni volta che vi sarà possibile, perché vi permette di attaccare anche altre unità poste in seconda linea con lo stesso rifornimento e nello stesso turno, con la possibilità di profonde infiltrazioni.

7 - Attaccate sempre quando avete 3 rifornimenti in campo, così avrete più possibilità di ottenere dal dado altri rifornimenti (naturalmente ogni attacco dovrà avere una giustificazione tattica). Se poi riuscirete a catturare un rifornimento nemico tenetevelo ben caro e usatelo solo in caso di assoluta necessità: ciò infatti vi permette di avere in campo contemporaneamente più di 3 rifornimenti. Inoltre vi consiglio di attaccare sempre un gruppo di unità nemiche (a rapporti favorevoli, naturalmente) se vedete la possibilità di strappare loro un rifornimento: avrete fatto infatti un "cambio" di "tipo" di rifornimento (se non sarete anche riusciti a fargli fuori qualche pezzo) che però è di qualità superiore.

Per il giocatore alleato

1 - Il peso degli attacchi ricade sul vostro avversario, per cui costringetelo ad attaccare unità moleste, così sprecherà tempo e rifornimenti; usate sempre con accortezza le vostre unità 1-1-12, facendole agire sempre lontane dal resto delle truppe e lanciandole alle spalle del nemico per minacciargli le linee di rifornimento.

2 - Proteggete con zelo il passo di Salum per avere il tempo di trasferire truppe da Tobruk ad Alessandria in caso di attacco in quella direzione o viceversa.

3 - Mantenete un rifornimento ad Alessandria ad evitare che possa essere isolata. Non esitate però a distruggere i vostri rifornimenti se li vedete in pericolo e li reputate non strettamente indispensabili: tanto vi ritorneranno gratis nei turni successivi.

4 - Attenzione agli attacchi di "vittoria automatica": anche la migliore delle difese può essere scardinata in due mosse se il nemico si infiltra.

5 - Attenzione a non lasciare le unità più potenti (le 4-4-7 o la 3-3-7) in punti deboli dove possano essere circondate ed isolate (magari a seguito di una vittoria automatica). Lasciate invece che il nemico riesca di tanto in tanto a circondare qualcuna delle vostre unità minori; in fin dei conti sono sempre due turni in meno per voi!

6 - Cercate di arrivare senza troppi danni al turno di novembre 1941; con l'arrivo di quei rinforzi cercate di lanciare alcuni drappelli nel deserto, tenendoli al sicuro e dirigendoli verso Tripoli o Tobruk (se è già caduta nelle mani di Rommel): il nemico prima o poi sarà costretto a mandare qualcuno a riprenderle.

7 - Se il nemico è a corto di rifornimenti cercate di costringerlo ad attaccare, magari fornendogli con noncuranza (e maledicendovi per l'errore fatto, in modo da gettargli un po' di fumo negli occhi: la guerra psicologica è ammessa!) qualche esca, oppure attaccate a vostra volta allargando a ventaglio le unità per minacciare un accerchiamento.

Tutto chiaro? Beh, per lo meno mi auguro che queste note abbiano stuzzicato la vostra immaginazione o vi siano state di aiuto: se qualcuno non è d'accordo, possiamo sempre discuterne attorno a un tavolo da gioco!

Carte

Figli e nipoti del nobile whist

Dal classico inglese sono nati moltissimi giochi ad atout: conoscerli e praticarli costituisce un ottimo allenamento al bridge contratto.

di Carlo Eugenio Santelia

Anche se il classico Whist viene storicamente considerato il padre dei giochi di presa e d'atout, non si può ignorare che da un lato si è cristallizzato sul telaio di un coacervo di giochi di presa precedenti ove già anche l'eccellenza temporanea di un seme (atout) aveva fatto capolino, dall'altro che diede impulso a una miriade di varianti e derivati richiesti da tavoli più spensierati o più inclini a una punta di azzardo.

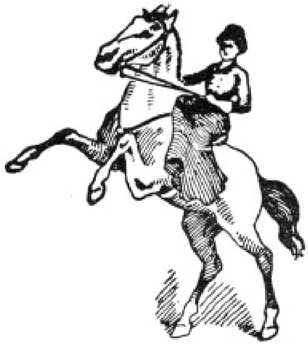
Whist a tre giocatori: si gioca in pratica come la partita classica, con la differenza che il posto del quarto giocatore è occupato dal cosidetto "morto" che funge da compagno di uno dei tre giocatori ed espone tutte le sue carte che vengono manovrate, rispettando il turno di gioco determinato dalla posizione, dal compagno.

All'inizio del gioco si tira a sorte una carta per giocatore dal mazzo. Chi ha alzato la carta più bassa gioca la prima smazzata col morto (mentre gli altri due faranno partito comune); nella smazzata successiva giocherà con il morto il giocatore che al sorteggio iniziale aveva alzato la carta di valore intermedio e infine alla terza smazzata giocherà con il morto il terzo giocatore.

Chi gioca col morto ha il compito della distribuzione: una alla volta darà tredici carte, in senso orario, a sè, a ognuno degli avversari e al posto vuoto a lui dirimpetto. Scopre come nel whist classico l'ultima carta a designare l'atout, e il gioco inizia con

l'uscita da parte del giocatore a sinistra del mazziere che, con l'apparire della prima carta in tavola, scopre le carte del morto e le lascia esposte; al turno manovrerà queste carte oltre naturalmente quelle della sua dotazione.

Differenze principali con il gioco classico sono: l'impossibilità di penalizzare o meglio di compiere una "renonce" con le carte del morto e la mancanza del premio di "slam" per tredici prese fatte da un partito.



Whist a due con doppio morto (humbug): segue le regole del whist a tre con la differenza che ognuno dei due giocatori ha come compagno (dirimpetto) un morto con le tredici carte esposte che deve, al turno di gioco, manovrare.

Avendo ognuno dei due giocatori conoscenza della posizione di 39 delle 52 carte (quelle della sua mano più quelle dei due morti esposti) deduce facilmente la composizione della mano coperta dell'avversario. Questo gioco sembra pertanto privo di interesse mentre in realtà costituisce un ottimo allenamento al gioco della carta e affina anche inconsciamente la memoria per il continuo aggiornamento che si deve tenere della mano avversaria.
È anche la base della problemistica del bridge: chi pratica il nobilissimo gioco a un certo livello avrà avuto modo di sentir parlare o meglio ancora di praticare un "Colpo di Vienna". Sappia che questo nome deriva da una smazzata di una partita di whist a doppio morto svoltasi in un circolo viennese nel secolo scorso. Questa smazzata è tuttora visibile, immortalata nel marmo, su una parete del circolo ancora esistente.

Whist prussiano: si gioca in quattro come il whist classico. L'unica differenza consiste nel fatto che la determinazione del seme d'atout viene fatta estraendo una carta dal mazzo non in gioco. Con questo il mazziere perde il vantaggio di avere una carta sicura nel seme d'atout.

German whist: è una interessante variante per due soli giocatori. Il mazziere distribuisce, una alla volta, tredici carte a testa e depone le rimanenti riunite in mazzo sul tavolo a costituire il tallone. Scopre la prima carta del tallone (che determina il seme d'atout per l'intera smazzata) e la lascia scoperta alla sommità del tallone stesso.

Il giocatore d'aletta gioca una carta e il mazziere gioca a sua volta con l'obbligo di rispondere al seme e con la possibilità (non possedendo carte del seme) di scartare o "tagliare" con un atout. Chi ha vinto la presa si impossessa della carta scoperta giacente alla sommità del tallone e il suo avversario della successiva coperta *che non mostra* all'avversario.

Prima che si inizi il gioco per la presa successiva si scopre la carta superiore del tallone e si prosegue sempre in questo modo fino al termine delle carte del tallone. In pratica chi fa la presa si impossessa di una carta *conosciuta* dall'avversario mentre chi ha perso la presa si aggiudica una carta *sconosciuta* dall'avversario.

Al termine del tallone ogni giocatore ha ancora in mano tredici carte e dovrebbe, se ha esercitato memoria e attenzione, conoscere tutte le carte dell'avversario. Il gioco prosegue fino al termine delle carte in mano ai giocatori. Si conteggiano le prese fatte e il perdente paga la differenza fra le prese fatte dall'avversario e le sue. Ogni smazzata fa partita.



Spry pal: per due soli giocatori, prende nome dall'inventore del gioco, Mr. Spry-Palmer. Scopo del gioco è di far prese e anche di catturare carte che comportano un certo punteggio. Il valore di presa delle carte è il solito (decrescente dall'asso al due) mentre il valore in punteggio delle carte catturate con le prese è: ogni asso = 4 punti; ogni re = 3 punti; ogni donna = 2 punti; ogni fante = 1 punto; ogni dieci = 10 punti; ogni sette = 7 punti; ogni quattro = 4 punti; ogni nove, otto, sei, cinque tre, due = 0 punti.

Una smazzata costituisce una manche; quattro manche fanno un rubber (partita). Si sorteggia per chi deve iniziare a fare il mazziere (come nel whist classico, solo per il sorteggio l'asso è la carta più bassa): il giocatore che ha alzato la carta più bassa fa per primo il mazziere mentre l'altra carta estratta per il sorteggio determina l'atout *per tutto il rubber.*

Il mazziere mescola le carte, le fa tagliare e inizia la distribuzione in quest'ordine: una carta al tallone, una all'avversario e una a sè. In questo modo al termine della distribuzione il tallone avrà 18 carte e i due contendenti 17 a testa.

Le carte del tallone vengono impilate in mazzetto e la carta superiore viene scoperta. Il giocatore di aletta inizia e il mazziere deve rispondere seguendo le stesse regole del whist classico. Il giocatore che ha fatto la presa si impossessa, mettendola nella dotazione di carte che ha in mano, della carta scoperta posta alla sommità del tallone e il giocatore che ha perso la presa si impossesserà della successiva *mostrandola* all'avversario (al contrario del German Whist).

Si scopre nuovamente la carta superiore del mazzo del tallone e si gioca per la presa successiva. Naturalmente anche in questo gioco chi fa la presa ha il diritto e il dovere di "uscire" per la presa successiva. Quando sono terminate le carte del tallone si prosegue fino all'esaurimento delle carte in mano.

Ogni presa fatta vale un punto: il punteggio a disposizione dei due giocatori in ogni manche fra prese e carte catturate è complessivamente di 150 punti. Ogni giocatore segna sul proprio segnapunti il punteggio proprio e quello dell'avversario. Al termine del rubber (quattro smazzate) il giocatore che ha realizzato il punteggio complessivo più basso paga la differenza fra i suoi punti e quelli dell'avversario.

Una eventuale "renonce" viene penalizzata aggiungendo 30 punti allo score (segnapunti) dell'avversario di chi ha commesso l'infrazione. Lo Spry pal presenta strani risvolti di gioco per la non coincidenza dei valori di presa con i valori di punteggio di determinate carte.

Tutti questi giochi di presa ed altri che verranno prossimamente descritti, al di là dell'interesse che possono o meno suscitare nell'ambito della storia dei giochi di carte, costituiscono per chi voglia esercitarsi a praticarli un'eccellente preparazione per introdursi a ben condurre il gioco della carta nell'indiscutibile sommo gioco di prese: il bridge contratto.

Chi ancora deve accostarsi a questo gioco ed ha intenzione di farlo non potrà che trarre beneficio dalla pratica preventiva di questi giochi che arieggiano al bridge in misura nettamente superiore al tressette e derivati.



Mai essere troppo ambiziosi

Specialmente quando sono in ballo i quattrini, bisogna respingere la tentazione della surlevee e non rischiare stupidamente una vittoria sicura.

di Domenico Bilucaglia

I giochi di sicurezza sono un'arma indispensabile, che ogni buon giocatore di bridge deve possedere. Ma anche il giocatore non espertissimo deve saperli riconoscere ed impiegare specie quando la situazione, e il numero delle carte, tra vivo e morto, nei quattro colori, offrono evidenti e sufficienti indicazioni di come può essere la distribuzione, di quanto grande può essere il pericolo di lasciar in presa Est invece di Ovest, o viceversa.

Non aver fatto queste considerazioni è costato a Sud, in partita libera,un bel mucchietto di lire, soprattutto perché dopo il suo "una sotto", gli avversari hanno chiuso il rubber con un piccolo slam di rivalsa.

La smazzata ebbe il seguente svolgimento. Dichiara Sud e tutti sono in zona:

Sud	Ovest	Nord	Est
1 cuori	passo	2 quadri	passo
3 quadri	passo	3 cuori	passo
4 cuori	passo	passo	passo

La mano si presentava così:

K 10 2
Q 8 3 2
A Q 10 4
Q 7

Ovest		Est
F 9 5 3	N	8 7 6 4
A 9	O E	K 5
2	S	8 6 5
K 10 8 6 3 2		A F 9 5

A Q
F 10 7 6 4
K F 9 7 3
4

Ovest attaccò di 2 di quadri, e il morto prese con l'Asso. L'attacco in un colore dichiarato e aiutato e proprio di 2, avrebbe dovuto obbligatoriamente far sospettare a Sud che si trattasse di un singolo.

Le perdenti in evidenza eran tre, due in atout e una a Fiori. C'era una pallida possibilità anche di fare una presa in più se, sul Re di Picche si fosse arrivati a scartare il singolo di fiori del giocante. Però anche...

Preso con l'Asso di quadri giocò cuori, vinto dall'Asso di Ovest, che intavolò il 2 di Fiori. Asso di Est, quadri e taglio. Il Re di atout sancì la sconfitta e le sue onerose conseguenze. Un minimo di ragionamento però le avrebbe evitate entrambe. Come?

Prima di tutto cancellare l'ipotesi golosa della surlevée, in obbedienza al sano principio bridgistico-aritmetico che, per raccogliere undici prese bisogna prima passare attraverso il traguardo delle dieci. Poi ricordarsi che quando dieci prese sono un buon bottino, nel caso particolare manche e rubber, e l'undecima può comprometterlo, bisogna scacciare proponimenti ambiziosi e, giocando a quattrini, il miraggio del top da Mitchell.

Quindi niente atout, colore nel quale gli avversari sarebbero stati messi in presa. Ovviamente se Asso e Re di cuori fossero stati in Est e le due scartine in Ovest, niente da fare. Comunque Sud avrebbe dovuto tentare di togliere le comunicazioni a Fiori tra i due avversari.

Le mosse successive di Sud dovevano essere Asso e Donna di Picche, superata dal Re del morto (sacrificio della presa in più, poi ampiamente compensata) e sulla giocata di 10 di Picche (sperando il Fante in Ovest) buttar via dalla mano il micidiale 4 di Fiori. La situazione era proprio così, e il dio del bridge avrebbe premiato una buona giocata, poiché tagliati i collegamenti orizzontali, quattro Cuori fatti, rubber e lire.

Sud, che si piccava di esser bravo, per il resto della settimana non si fece vedere al Circolo. La mano fu oggetto di discussioni interminabili e a molti venne sottoposta come test. Incontro pari, metà la fecero e metà la persero. Poi divenne notorio il meccanismo e la percentuale dei vincenti salì al cento per cento.

La mano di controgioco che segue, anche se Filarski afferma che è stata smazzata a Napoli, è con estrema probabilità il prodotto geniale della fantasia e abilità del celebre giocatore olandese, con cui parecchie volte mi sono incontrato in Italia e fuori, avendo modo di apprezzare la sua tecnica di fuoriclasse.

La dichiarazione fu la seguente e senza interventi nemici:

Ovest	Est
1 cuori	2 quadri
3 fiori	3 quadri
3 picche	5 quadri

Sud attacca con il 9 di Cuori e voi in Nord, con le carte che espongo, vedete il morto:

9 8 7 3
A F 4
A 6 4 3 2
5

Nord prese d'Asso e ritenuto giustamente impossibile un singolo del suo compagno, tornò a Fiori, con il suo singolo. Est prese d'Asso. Batté tre giri di Picche, per lo scarto di una Fiori e giocò dal morto Donna di Fiori. Qual é l'unica mossa che offre alla difesa la possibilità di vincere? Cosa fareste voi?

Bisogna tagliare la Donna di Fiori con l'Asso di Quadri e quindi giocare Picche. Nord deve capire che la possibilità del down esiste solo nelle atout. Est deve possedere almeno 7 Quadri, da come ha dichiarato. Se manca oltre all'Asso, il Re, una sotto è facile.

Se sono di K Q F 10 etc., niente da fare. Ma se manca la Donna, che probabilmente è secca, la si crea vincente, in passando. C'era. Ed eccovi la mano completa.

9 8 7 3
A F 4
A 6 4 3 2
5

Ovest		Est
A K Q 10	N	6 4
K Q 10 8 3	O E	7 6
Nessuna	S	K F 10 9 8 7 5
Q F 9 3		A 2

F 5 2
9 5 2
Q
K 10 8 7 6 4

Se Nord avesse giocato qualsiasi altra carta diversa dall'Asso di Quadri, Est avrebbe tagliato o surtagliato. La sola chance di Est è quella di far cader la Donna d'atout. Batterà quindi il Re e gioirà per il miracolo. Ma il sangue di San Gennaro non entrerà in ebollizione perché raffreddato dall'abilità di Nord.

Mi piace infine interrompere questa sequenza di abilità con una mano in cui, sulla bravura, prevale la battuta di spirito.

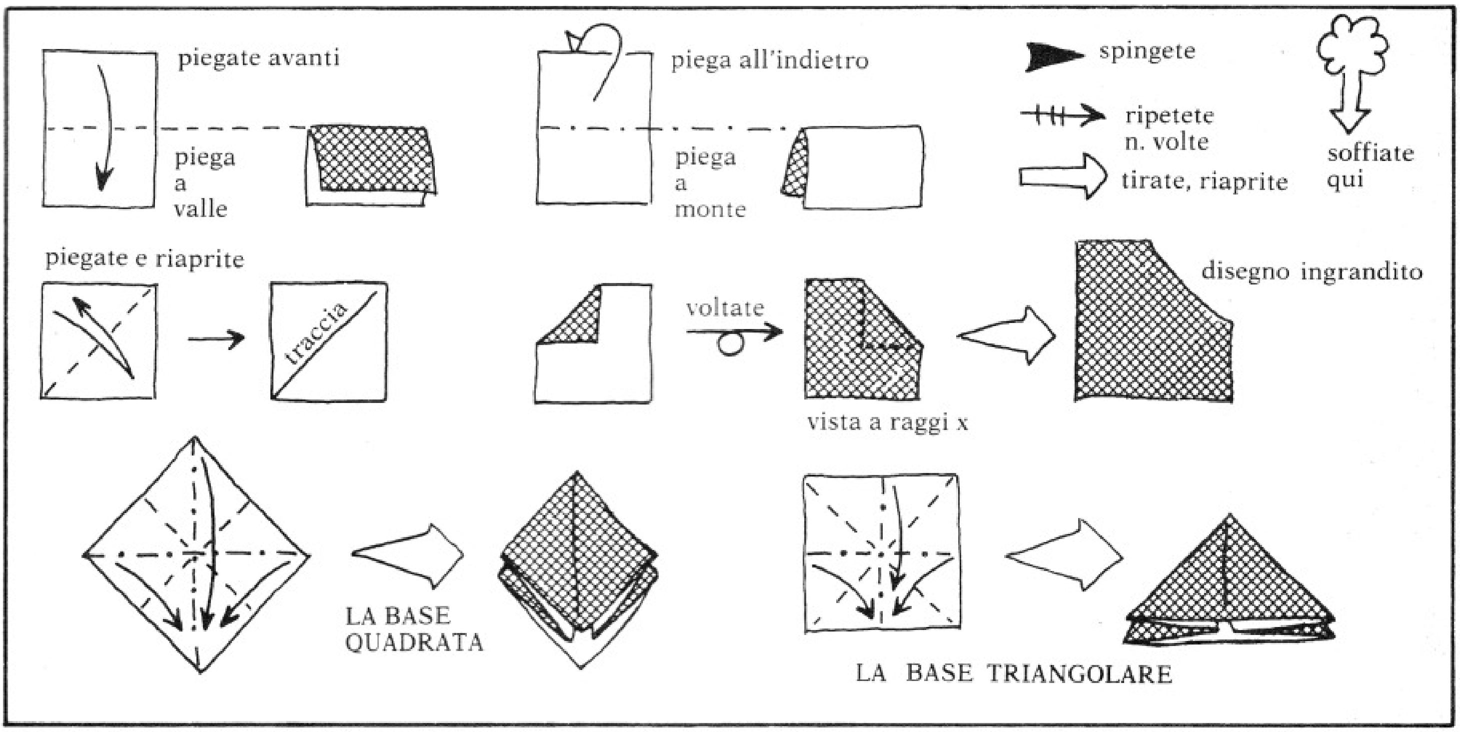
Giocavo a Bognanco un torneo a coppie con Oscar Bellentani, pluricampione d'Italia e d'Europa e spesso mio partner. Sedevo in Sud e il contratto era 4 Picche. Mano senza problemi, che probabilmente tutta la sala avrebbe dichiarato. Le carte erano le seguenti e neanche ipotizzabile la realizzazione del famigerato colpo del diavolo:

A 3
Q X X
K F X X X
F X X

Q F 10 9 8 7
A K
A X
X X X

Est-Ovest incassano le tre Fiori e tutto, com'è evidente, si risolve nell'impasse a Picche e con il Re secondo. Alla mia destra sedeva l'amico Gigi, che sapevo condizionato dalla presenza al tavolo dell'infallibile Oscar e anche mia. Su rinvio quindi a Cuori, vinto dal mio Asso, intavolai rapidamente la mia Donna di Picche e guardandolo negli occhi gli imposi: "Gigi, onore sopra onore".

Con la stessa velocità della mia giocata vidi cadere il Re, che presupposi secco o secondo. Invece era terzo. Unici nella sala a mantenere l'impegno. Il motto "Gigi, onore sopra onore" fa ancora parte del vocabolario convenzionale nel nostro club.



Origami

È arrivato il momento

Dopo quasi due anni di modelli più o meno classici, si può fare un salto di qualità e passare alla parte più affascinante del gioco, la creatività.

di Giovanni Maltagliati e Roberto Morassi

Siamo ormai in vista dello striscione che segna il traguardo del secondo anno di questa rubrica, e ci piace pensare che molti ci seguano fino dalla partenza con benevolo interesse per quanto andiamo scrivendo e illustrando nei riguardi dell'affascinante mondo dell'origami.

Come filo conduttore abbiamo seguito quello di presentare inizialmente i modelli *classici,* quelli cioé che fanno parte della tradizione (soprattutto giapponese) e poi, seguendo temi più o meno ovvi, abbiamo presentato una consistente antologia di modelli di minima o media difficoltà.

Riteniamo ormai che il lettore di questa rubrica sia "maturo" per affrontare modelli più impegnativi, ma soprattutto per accedere al campo più gratificante dell'origami: la *creatività.*

Iniziamo quindi una serie di articoli che dovranno illustrare i vari aspetti dell'origami creativo. Fermo restando che la creatività, per essere tale, deve manifestarsi individualmente, è però possibile incoraggiarla e facilitarla attraverso un'analisi d'insieme che conduca il singolo a tentare con buoni risultati quel *dialogo con la carta* che Akira Yoshizawa, il più creativo dei maestri, auspica da tempo.

Fra i vari livelli di creatività, il primo, quello alla portata dei principianti anche meno dotati, consiste in gesti elementari come la scelta di un colore, di un formato, di una qualità di carta per interpretare un modello in modo personale (sia pure in minima parte).

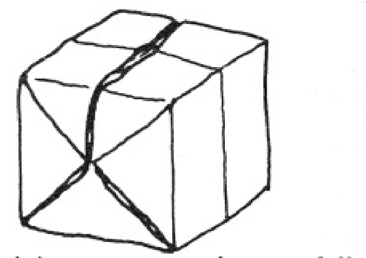
Un passo avanti consiste nel modificare piccoli particolari del modello, per esempio cambiando qua e là l'angolazione di una piega. Da un punto di vista tecnico queste operazioni creative elementari non presentano alcuno spunto e pertanto, pur incoraggiandole, non ne parleremo in questa sede.

Un passo più in là troviamo l'*imitazione creativa* che, al contrario, merita di essere studiata, ed è da questa che partiremo. Rientra in questo settore anche la *creatività occasionale,* quel giocherellare con la carta ripetendo schemi noti, magari inconsciamente, fino ad intravvedere per caso una forma nuova.

Vi è infine la *creazione pura* di un modello del quale non esistono riferimenti precedenti, e di procedimenti di piegatura originali nel senso più restrittivo del termine. E qui ci dispiace, ma se la natura non vi ha dotato di qualità particolari, per quanto si possa dire e fare, non vi potremo essere di aiuto.

Ci concentreremo quindi sull'aspetto della creatività più congeniale a questa rubrica iniziando con l'analisi di un modello, la *scatola-tulipano* di O. Rigami.

Diamo per scontato che tutti conoscano il *cubo che si gonfia,* pubblicato anche da noi su Pergioco del dicembre 1980. Naturalmente, anche O. Rigami conosceva questo modello:



Esaminiamo ora un altro modello, la *zuppiera* di Philip Shen, uno dei massimi esperti mondiali di "origami geometrico".

Il punto più interessante della costruzione di questo modello è il passaggio finale che consente di acquisire la terza dimensione con il minimo spreco di carta. È una manovra molto ingegnosa, e ancora poco sfruttata. Ovviamente, O. Rigami conosceva anche questo modello...

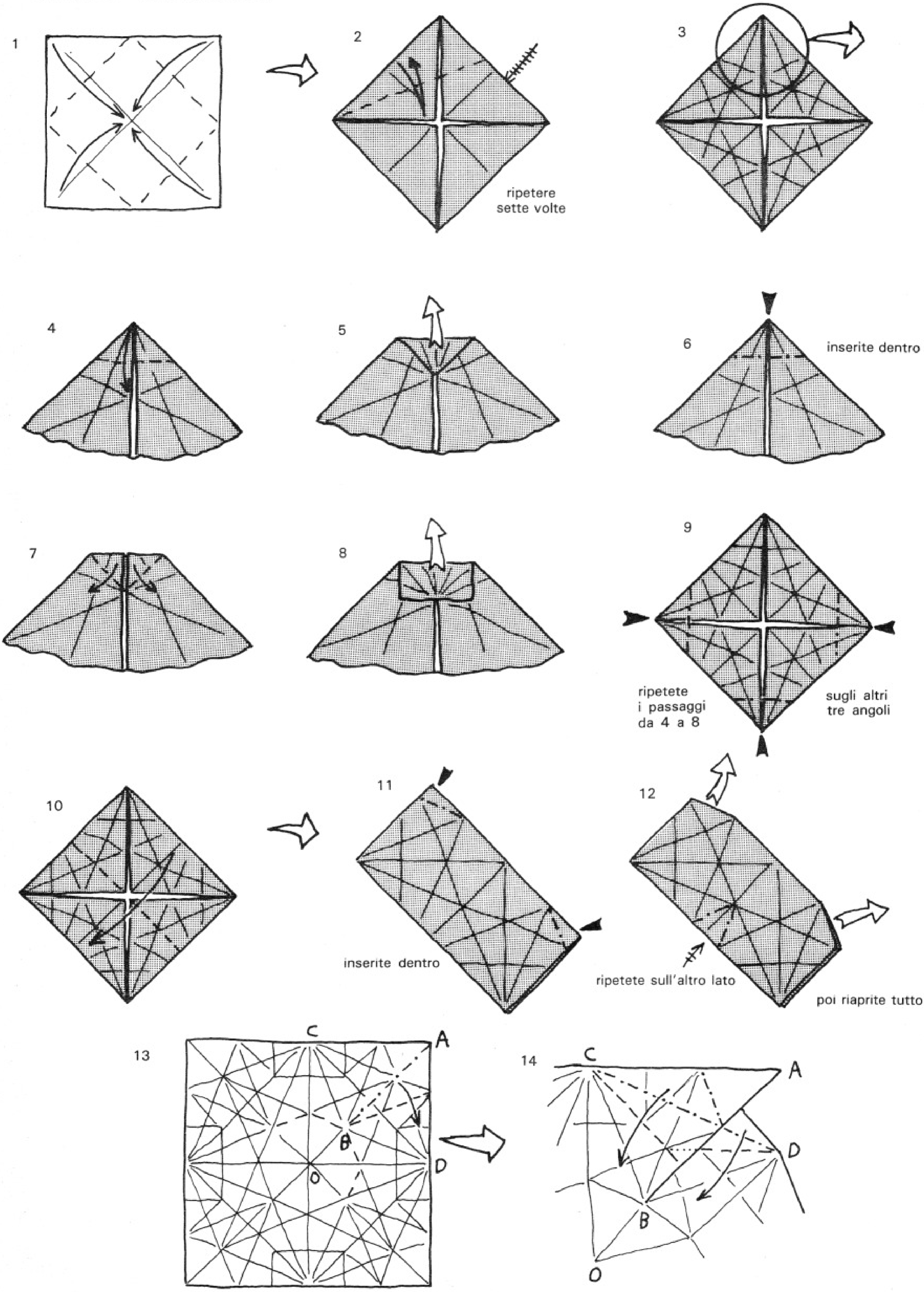
Se adesso proviamo a *riaprire* il cubo e ad esaminare le tracce delle pieghe sulla superficie del foglio, si può pensare ad applicare ad esse lo stesso procedimento usato da Shen per la zuppiera.

In questo modo, O. Rigami ha ottenuto la *scatola-tulipano,* un modello originale creato per imitazione di altri modelli conosciuti dall'autore, ma non a caso, bensì con in mente un'idea precisa, quella di scoprire eventuali nuove possibilità della base per il cubo.

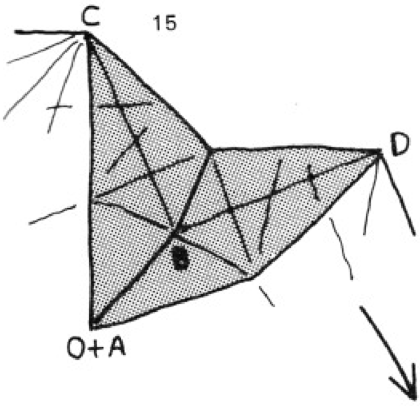
Abbiamo individuato un primo esempio di strada da seguire: partire da un modello semplice, riaprirlo, esaminarlo sotto vari punti di vista, tentare, con o senza l'aggiunta di nuove pieghe, di raggiungere risultati originali.

In questo caso sono state utilizzate *soltanto* le piegature del cubo. Inoltre, come vedete, il semplice fatto di lasciare "morbido" il modello o, al contrario, di farne risaltare gli spigoli porta a due modelli sostanzialmente diversi nell'aspetto, anche se praticamente uguali nella costruzione.

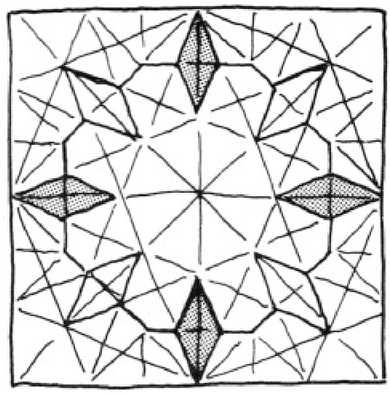
LA ZUPPIERA
di Philip Shen - disegni di Mick Guy



15

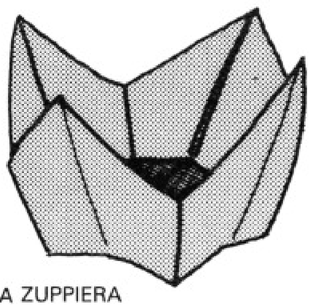


17



tracciando anche
questi quattro rombi
e ripetendo sui quattro lati
il procedimento di piegatura
si ottiene...

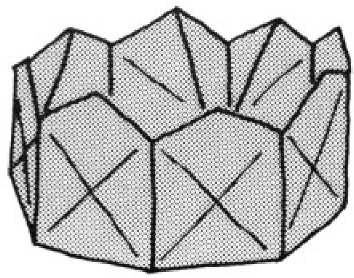
16
ripetete sugli altri
tre angoli



LA ZUPPIERA

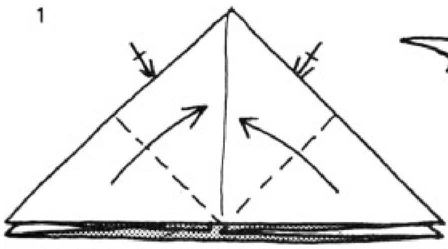
...LA ZUPPIERA OTTAGONALE

18



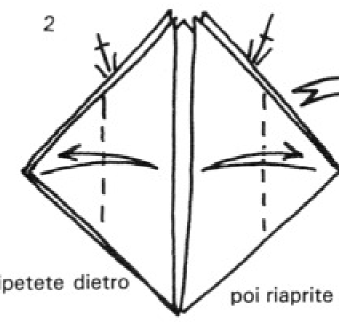
LA SCATOLA-TULIPANO
di O. Rigami

1



base triangolare con il bianco all'esterno

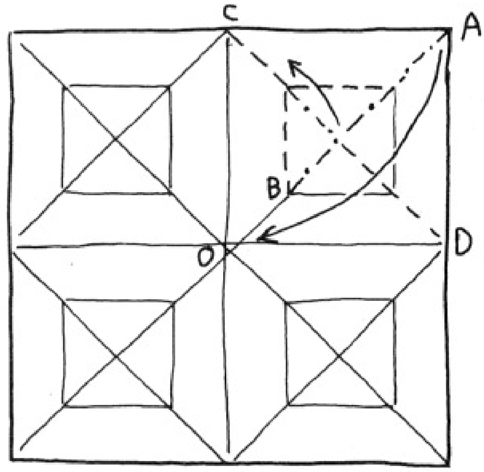
2



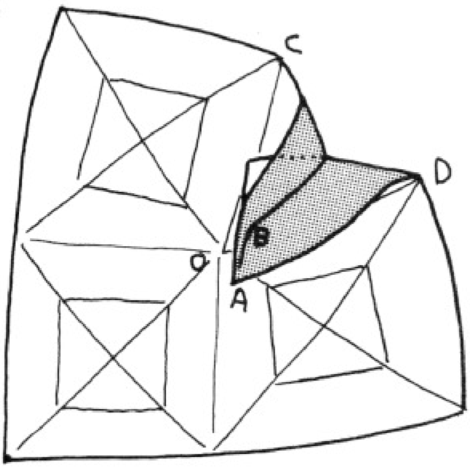
ripetete dietro

poi riaprite tutto

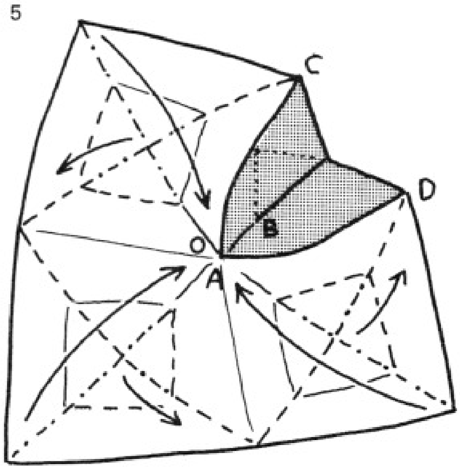
3



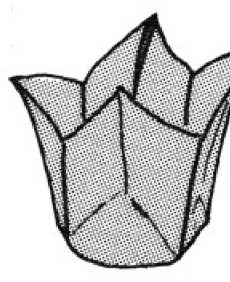
4



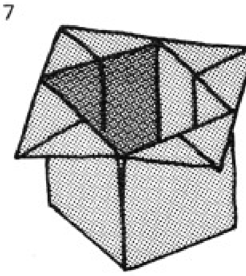
5



6



7



ripetete sugli altri tre angoli.
Con pieghe "morbide" si ottiene il tulipano (6).
Marcando i lati e la base, si ottiene la scatola (7).

Molti giochi originali e qualche sublime idiozia

Tutto ciò si può trovare in un libro della Penguin a firma di David Parlett, un inventore di giochi piuttosto noto. Dal volume in questione sono tratti tre giochi della gara di parole di questo numero: gli acrostici, il constructapo e i parnumeri. Naturalmente, tanto per cominciare in gloria l'autunno, non mancano le vecchie conoscenze, gli intrusi e i doublet.

di Roberto Casalini

Ho sotto gli occhi, mentre scrivo, un libro inglese che mi sento di raccomandare:*The Penguin Book of word games,*pagine 235, prezzo una sterlina e mezzo.L'autore, David Parlett ha un curriculum di tutto rispetto: inventore di alcuni giochi piuttosto noti in Inghilterra e in Germania, è consulente editoriale del mensile *The Gamer* (ex *Games & Puzzles*), su cui ha tenuto per anni una rubrica di giochi di carte, argomento al quale ha anche dedicato cinque libri.

La sua guida ai giochi di parole piacerà molto a chi va in cerca di giochi da fare in compagnia: ricchissima di proposte -oltre cento giochi- affronta, piu' che i problemi, i giochi di gruppo orali e scritti.

I giochi da fare con carta e matita sono divisi in sette gruppi: liste di parole, parole dentro altre parole, sequenze, giochi narrativi, cruciverba (attenzione: si tratta di ingegnose varianti da fare a tavolino), finzionari e giochi deduttivi.

Molti dei giochi i lettori li conoscono già: dalle *Scale verbali*(che sarebbero poi i doublet) ad alcune semplici varianti del Misch-Masch, dall'arcinoto*Categorie(città: Ancona, animale: asino, frutto: avocado,stato: Albania, colone: azzurro, regista: Antonioni. Vi dice niente questa sequenza?)* agli altrettanto noti giochi modellati sul *Cadavere squisito* dei surrealisti (qui però reinventati con un gusto del nonsense che dà luogo a risultati irresistibili).

La guida offre anche esempi di sublimi idiozie (sublimi perchè le fanno gli inglesi: fossero nostre, sarebbero soltanto penose) nei giochi basati sui *pun*.

Qualche esempio? Eccovi accontentati:

A. Knock,knock!
Q. Who's there?
A. Mary.
Q. Mary who?
A. Mary Christmas and a Happy New Year.

Molti giochi, però, evadono dalla categoria del divertente e dell'allegro e si rivelano originali e fortemente competitivi. Un solo esempio: *Verbal Sprouts*, adattamento del celeberrimo gioco carta-e-matita di Conway.

Il libro di Parlett, insomma, è uno di quei volumi che gli appassionati di giochi di parole dovrebbero assolutamente avere in biblioteca. La Penguin Books è la casa editrice inglese meglio distribuita in Italia: in qualsiasi città con una libreria un minimo rifornita, ordinarlo non dovrebbe essere difficile.

La guida di Parlett è stata utile anche a noi, che abbiamo utilizzato tre dei suoi giochi per questa puntata della gara di parole.

Gli acrostici

Che cos'è un acrostico dovreste saperlo tutti ma, a scanso di malintesi e vocabolario alla mano, ne diamo la definizione.

Secondo il vocabolario, l'acrostico è un componimento poetico nel quale le prime lettere di ogni verso, lette per ordine, danno un nome o altre parole determinate.

Un acrostico, per esempio, è contenuto in questi sei versi tratti dalla *Ballata delle controverità* di François Villon:

Verità chi udirla da me vuole?
Il piacer non è che in malattia,
La storia vera, che nelle fole,
L'uomo vile, che il prode soldato,
Orrendo suono, che melodia,
Nè saggezza che d'innamorato.

L'acrostico, oltre che un componimento poetico, è un procedimento dell'enigmistica classica conosciuto sotto il nome di logogrifo acrostico. Il gioco enigmistico si basa sullo stesso meccanismo degli *Acrostici* di Parlett, ma li complica con l'aggiunta degli enigmi.

Parlett descrive *Acrostici* come un gioco di carta e matita per due o più persone. I giocatori, scelta una parola di dieci lettere, devono comporre un acrostico formando dieci logogrifi lunghi il più possibile. La parola prescelta, di preferenza non deve avere doppioni di lettere o ne deve avere il meno possibile.

E ora, spieghiamoci con un esempio. Poniamo che la parola scelta sia CASEIFORME. I giocatori, usando sempre e solo le dieci lettere che compongono la parola, devono formare in primo luogo una parola che inizi per C, poi una parola che inizi per A, una parola che inizi per S, e così via. Vince chi ottiene il punteggio più alto. Ogni lettera utilizzata vale un punto.

Per CASEIFORME, uno score accettabile poteva essere:

CASERME	7
AMORFI	6
SARCOMI	7
EROICA	6
IROSE	5
FORCAME	7
ORMAI	5
RAMOSI	6
MORESCA	7
EFESIO	6
	62

E veniamo al consueto problema. Sull'esempio dello score, dovete formare dieci logogrifi (per chi non lo sapesse, il logogrifo è un anagramma parziale) su ciascuna delle tre parole da noi proposte, in modo che risultino tre acrostici.

Le parole sono: FIGURATORE, LESTOFANTI, MISANTROPO.

Sono ammesse tutte le forme verbali. Sono ammessi anche i nomi propri. C'è, insomma, la massima libertà.

Cinquanta punti ottenuti equivalgono a zero punti ai fini della nostra gara. Oltre i cinquanta, vi verrà accreditato un decimo di punto per ogni punto realizzato (esempio: chi ottiene 67 punti si vedrà accreditare 1,7 punti).

Constructapo

È, in sostanza, la nostra *telescrivente impazzita* in versi anziché in prosa.

Scopo del gioco è ricostruire un brano o un frammento poetico: le parole che la compongono vengono date in ordine alfabetico.

Esempio: dall'elenco ANNERA CHE CHE CUORE E IL LENTA MUORE NASCE NELL' ORA PURE S' SCORDATO STASERA STRUMENTO SUONASSE TE VENTO, è possibile ricostruire la chiusa di una celebre poesia di Montale, *Corno inglese:*

il vento che nasce e muore
nell'ora che lenta s'annera
suonasse te pure stasera
scordato strumento,
cuore.

Qui di seguito proponiamo cinque liste, relative a cinque brani poetici. Chi fornirà una ricostruzione accettabile e sensata, riceverà un punto per ciascuna strofa. Chi ricostruirà le cinque strofe originali, rispettando le rime, riceverà due punti per ogni strofa.

1. AMABILE BREVE DELL' E È IL IN LABILE LE NON OGNOR PENE QUESTA RINFRANCA SANGUE SE SEMPRE TROPPO TROPPO UVE VENE VITA.

2. A ALLA CAMPAGNA COMPAGNA CUI DALLA DOLCE FU INCERTA LA RAPITA RONDINELLA SELVA SMARRITA SUA VA VOLA.

3. CERRI CHE D' DE DI DI DI E E E E ERMI FAGGI FRONDI FUGGE IL INABITATI LE LOCHI MOVER OLMI PER SCURE SELVAGGI SELVE SENTIA SPAVENTOSE TRA VERZURE.

4. AL CHE CO' CON CURE DELLE E E EGLI ETERNO FAI FUGGE INTANTO L' LE LUI MECO MI MIEI NULLA ONDE ORME PENSIER QUESTO REO SI STRUGGE SU TEMPO TORME VAN VANNO VAGAR.

5. APENNINO BRONTOLANDO CUPO ECCO ED IL IL L' LE NUBI PREVALE SALE TEMPORALE TRA TURCHINO UMIDO VERSO.

I parnumeri

Inutile cercare *parnumero* sui vocabolari: non lo trovereste. È soltanto la traduzione di *numword,* termine coniato da David Parlett per un suo gioco.

L'idea è semplice. Basta prendere le lettere dell'alfabeto e considerarle numeri, in questo modo: A è 1, B 2, C 3, D 4, E 5 e così via sino a Z, numero 21.

La parola *gioco,* seguendo questo sistema, vale 45 punti: 7+9+13+3+13.

Per giocare a *parnumero* (tra due o più persone) si sceglie un numero a caso e si pone un limite di tempo, da tre a cinque minuti.

Vince chi, entro il limite di tempo stabilito, produce la lista che contiene il maggior numero di parole la somma delle cui lettere dà esattamente il numero prescelto.

Regola facoltativa: si possono assegnare punti extra ai giocatori che hanno trovato la parola più corta e quella più lunga.

Poiché il valore medio delle lettere, nel nostro alfabeto, è 11, il numero da scegliere dovrebbe essere compreso tra 44 e 55. Giocando con un limite di tempo, dovrebbe essere vietata la consultazione del vocabolario, che è invece permessa per il nostro problema.

Tenendo presente quanto detto sopra, dovete trovare dieci parole che rispondano ai requisiti da noi indicati. Ogni parola trovata vale due punti.

1. Nove lettere, valore 76;
2. nove lettere, valore 67;
3. sedici lettere, valore 147;
4. otto lettere, valore 79;
5. quattordici lettere, valore 136;
6. nove lettere, valore 89;
7. dieci lettere, valore 139;
8. nove lettere, valore 84;
9. nove lettere, valore 94;
10. dieci lettere, valore 125.

Gli intrusi

Nelle cinque liste di parole che vi proponiamo c'è un intruso: dovete trovarlo.

Ogni lista è composta di dieci parole. Nove hanno una caratteristica in comune tra loro, la decima no.

Ogni soluzione vale un punto. Nella soluzione dovrete indicare sia la caratteristica comune alle nove parole sia l'intruso.

1. Cavolo, terrore, nuovo, mulino, rosso, cotto, amica, avena, malto, coltre.
2. Gheriglio, obconico, abete, filtro, effetto, acdeste, ancora, ghiro, edera, afgano.
3. Aria, baobab, obolo, erede, asilo, urdu, indiani, silos, David, go-bang.
4. Sogno, reo, vino, balena, due, ingegnere, melone, inverno, gatto, cane.
5. Accresciuto, impetuosa, piombature, giuramento, maiuscole, fanciullesco, simulatore, cavalcatura, umanesimo, bruciapelo.

Venti doublet

È per chiudere in bellezza, i doublet. Anche questo è un gioco più volte proposto su queste pagine, ma ancora una volta lo spiegheremo brevemente.

Per fare un doublet (o un metagramma, o una scala di parole, scegliete la definizione che più vi aggrada) bisogna passare da una parola all'altra cambiando, a ogni passaggio, una sola lettera. Esempio: da *fame* si arriva a *sete* facendo fame-fate-rate-rete-sete.

Nei doublet sono ammesse tutte le parti del discorso e tutte le forme verbali. Non sono ammessi invece i nomi propri.

Qualche lettore ci ha chiesto di essere più chiari. Rispondiamo che sono propri tutti i nomi di persona (Maria, Carlo), tutti i cognomi (Rossi, Dossi, Gadda), tutti i nomi di personaggi mitologici o fantastici (Giove, Gulliver), tutti i nomi geografici o toponimi (Atene, Adige, Adamello, Garda) e, in genere, tutti i nomi che sul vocabolario figurano con la lettera iniziale maiuscola, fatta eccezione per i nomi etnici (tedeschi, apache, watussi).

Per risolvere questo problema dovete costruire venti doublet. Chi riuscirà a farli eguagliando i passaggi indicati a fianco di ciascuna coppia di nomi, riceverà un punto. I solutori, inoltre, avranno mezzo punto in più per ogni passaggio in meno effettuato. Ricordiamo che, nel conteggio dei passaggi, non vanno calcolate la parola di partenza e quella d'arrivo. Ed ecco i doublet da fare:

1. da CORDA a FORCA, in tre passaggi;
2. da BUSTO a DORSO, in tre passaggi;
3. da CORTO a LUNGO, in quattro passaggi;
4. da COLLO a TESTA, in quattro passaggi;
5. da CARIE a DENTE, in cinque passaggi;
6. da BARCA a PESCA, in cinque passaggi;
7. da BEATO a SANTO, in cinque passaggi;
8. da MALTO a BIRRA, in sei passaggi;
9. da CITTÀ a PAESE, in sei passaggi;
10. da BOCCA a PIEDE, in sette passaggi;
11. da FANTE a DONNA, in sette passaggi;
12. da LEONE a TIGRE, in otto passaggi;
13. da PIANO a FORTE, in nove passaggi;
14. da FUOCO a BRACE, in nove passaggi;
15. da CROCE a TESTA, in dieci passaggi;
16. da SPIGA a GRANO, in undici passaggi;
17. da LAMPO a TUONO, in dodici passaggi;
18. da FIUME a DELTA, in quattordici passaggi;
19. da BAFFI a PIZZO, in diciotto passaggi;
20. da CLERO a LAICI, in ventuno passaggi.

Le regole della gara

1. Le soluzioni vanno inviate a: Pergioco, Gara di Parole, via Poerio 2/A, 20129 Milano, entro e non oltre il 15 ottobre. Farà fede la data del timbro postale.

2. Assieme alle soluzioni è necessagio accludere il tagliando per le gare, pubblicato nella pagina del sommario. Le soluzioni sprovviste di tagliando non verranno prese in considerazione. Nel caso in cui si partecipi a più di una gara, inviare tutte le soluzioni in un'unica busta, indicando a quale gara è stato allegato il tagliando.

3. Le soluzioni vanno inviate possibilmente dattiloscritte, altrimenti scritte in stampatello, con grafia leggibile. Richieste e commenti che prescindono dalle soluzioni vanno scritte su fogli a parte.

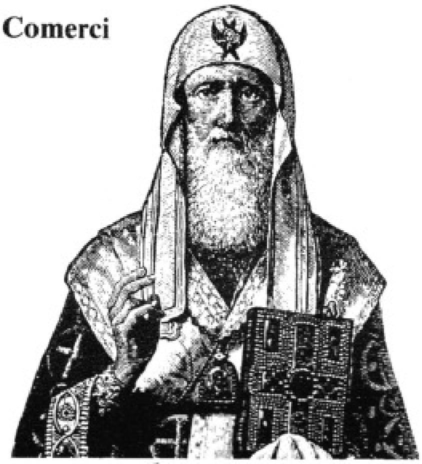
4. La gara ha cadenza mensile. I primi cinque classificati vincono un volume di enigmistica. I primi tre classificati, inoltre, si qualificano alle finali per corrispondenza — a scontro diretto — per il titolo 1982 di campione della gara di parole.



Spesso sono fresche le mnemoniche d'annata

Insomma, non sono come il vino che viene definito in questo modo quando ha trascorso anni e anni in una cantina; crittografie d'annata, più semplicemente, sono quelle la cui costruzione denuncia senza mezzi termini il momento in cui sono state pensate e scritte. La loro soluzione è legata a fatti e personaggi della più viva attualità, e poco importa se si tratta dell'attualità del 1937

di Francesco Comerci



Si possono convenzionalmente chiamare "d'annata" quei giochi (in questo caso le crittografie mnemoniche) che nel loro complesso suggeriscono con molta esattezza un certo "momento storico"; sono giochi precisi e pur sempre validi, spesso basati su nomi di personaggi celebri, ma risultano "centratissimi" se riferiti al periodo della pubblicazione.

A dire il vero, alcuni di tali giochi non sarebbero fattibili oggi (esempio: **Aprilia** = Lancia in voga; **Berlinone** = Aumento di capitale; **Divorziata** = Divisa estera; **Colonizzazione** = Ufficio di stato civile) per il semplice fatto che alcune situazioni sono mutate.

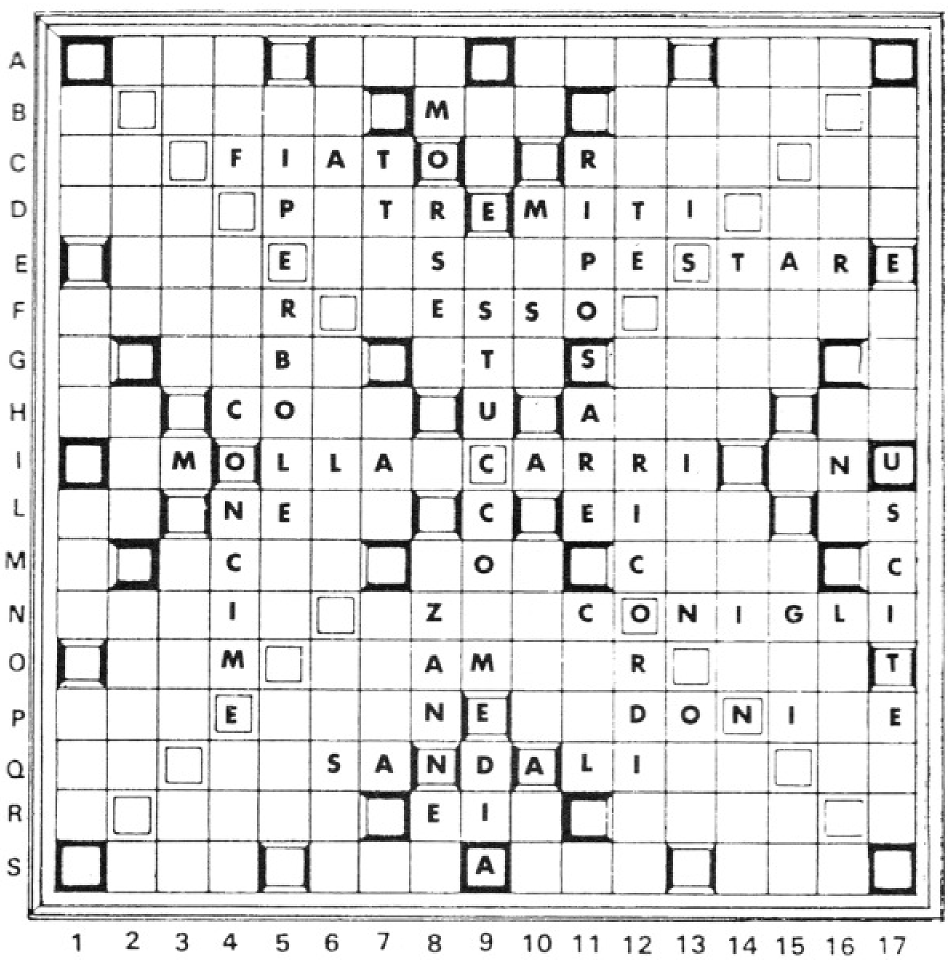
Si potrà apprezzare maggiormente l'arguzia e l'immediatezza degli elaborati riportandosi mentalmente alle situazioni e agli avvenimenti degli anni di pubblicazione (riportati tra parentesi).

Aia - La sede del Fascio - *(Fra Barbetta - 1940)*
Adula - Il Presidente Moro - *(Lemina - 1965)*
All'erta! - Consiglio di Vigilanza - *(Don Pablo - 1939)*
Alt! - Comando di Tappa - *(Giva - 1938)*
Aprilia - Lancia in voga - *(Zeus - 1940)*
Arriva Fidel Castro! - Tela batista - *(Lilianaldo - 1959)*
Ascaro sull'attenti - Diritto coloniale - *(Il Persiano - 1942)*
Asiatica - Attaccamento morboso - *(Il Biscazziere - 1957)*
Asta - La prima linea *(Gigi d'Armenia - 1939)*
Attentato al Papa - Un'esecuzione del "Turco in Italia" - *(Fra Diavolo - 1981)*
Barnard - L'asso di cuori - *(Niny - 1968)*
Berlinone - Aumento di capitale - *(Fioretto - 1938)*
Binari in prospettiva - Le convergenze parallele - *(Mopso - 1977)*
Binda - Croce di guerra. - *(Il Valletto - 1936)*
Bizona - Divisione di capitale - *(Il Tuscaniese - 1949)*
Brano di Tito Livio - Il passo romano - *(Cap. Fracassa - 1938)*
Briga - L'hanno fatta franca! - *(Belfagor - 1948)*
Caramelle e gettoni - Il resto dei nostri giorni - *(Il Rondone - 1979)*
Carlo Borsani - Camerata a luci spente - *(Lino Brusco - 1959)*
Carlo il grosso - Il franco pesante - *(Malaspina - 1961)*
Carta igienica - Fogli da cento - *(Consuelo - 1961)*
Castelli in aria - Le fortezze volanti - *(Tamerlano - 1947)*
Colonizzazione - Ufficio di stato civile - *(Il Lupino - 1937)*
De Gasperi ottimista - Capo di Buona Speranza - *(Il Nostromo - 1947)*
De Gaulle - Generale malcontento - *(Carcavaz - 1947)*
Dischi volanti - I piatti del giorno - *(Ciullo d'Alcamo - 1950)*
Divorziata - Divisa estera - *(Diavolino - 1938)*
Fama di Cincinnato - "Il quarto d'ora dell'agricoltore" - *(Suor Dalì - 1942)*
Fare da perno - L'azione dell'Asse - *(Il Silvano - 1942)*
Fare la parte del sorcio - Un pensiero di Mao - *(Manesco - 1973)*
Fascia - Il Fascio Femminile - *(Don Bartolo - 1937)*
Fiducia in Kruscev - A mosca cieca - *(Marin Faliero - 1960)*
Figli della nonna - I fatti di Avola - *(Fra Me - 1969)*
Figure losche messe sull'avviso - Il cartello delle sinistre - *(Manesco - 1973)*
Fotostampatore licenziato - Il bandito dalla luce rossa - *(Ascanio - 1960)*
Freda e Rauti - Compagni di ventura - *(Ciang - 1972)*
Fucilazione - La capitale italiana - *(Penna Nera - 1936)*
Gandhi - Il grande continente asiatico - *(Aronta - 1954)*
Genitori - I fatti di Avola - *(Il Leone - 1969)*
Gibilterra per gli inglese - Lo stretto necessario - *(L'Ariosteo - 1939)*
Giuba - Acqua di colonia - *(Roccabruna - 1930)*
Guglielmo Oberdan - Il bandito giuliano - *(Lino Brusco - 1946)*
Harriman e Thuy a Parigi - Gli opposti al vertice - *(Lucetta - 1968)*
"I mille" a Trieste - Spedizione in porto affrancato - *(Lino Brusco - 1954)*
Intossicazione - Il processo dei veleni - *(Fra Bubizzo - 1948)*
Laika - Un canino incapsulato - *(Sofos - 1969)*
Maggiore età - Lo spirar dei venti - *(Il Fachiro - 1958)*
Matrimonio morganatico - Coniugazione irregolare - *(Ciampolino - 1938)*
Multa per sosta vietata - La partenza dei Mille - *(Flavia - 1971)*
Nedo Nadi - L'asso di spade - *(Zoer - 1941)*
Padre di Berruti - Generatore di corrente - *(Consuelo - 1961)*
Patereccio - La Falange in marcia - *(Fantomas - 1939)*
Paura per Trieste - Tema d'italiano - *(Micino - 1954)*
"Per domani: aste!" - I mini-assegni - *(Guido - 1977)*
Poli - I Capi dell'Asse - *(Japigio - 1941)*
Prendere il velo - Il voto concesso alle donne - *(Piper - 1946)*
Ramino e scopone - I "ludi cartacei" - *(Brifa - 1939)*
RAS - Il ministro Moro - *(La Coccolona - 1974)*
Romolo e Remo - I "figli della lupa" - *(Casmeneo - 1936)*
Seveso - Il comune mortale - *(Il Bey - 1979)*
Solco genieno - La linea "gotica" - *(Il Dragomanno - 1946)*
Soppressione di valuta romena - L'abolizione del "lei" - *(Alcide - 1939)*
Tizio - L'Uomo Qualunque - *(Fantomas - 1946)*
Zucchero a volontà - Un dolce ricordo - *(Fra Barbetta - 1942)*
Una lira del 1938 - Cento di questi giorni! - *(Il Lupino - 1961)*
1° Bobby, 2° i Primitives - Meglio solo che mal accompagnato - *(Sofos - 1970)*
Abilità di marionettista - La mobilità della mano d'opera - *(Cerasello - 1978)*
L'ONU - Questa non ci voleva! - *(Il Valletto - 1956)*
Do doppio diesis - Procuratore del Re - *(Gigi d'Armenia - 1943)*
Gli ermafroditi - Anno della donna - *(Zagar - 1980)*
Piccoli fiordalisi - I "celestini" di Prato - *(Germanio - 1968)*
Divorzio - Fortuna volle... - *(Cerasello - 1977)*
Lapis - Gli acuti di Mina - *(Il Fachiro - 1962)*
Mandar soldati in linea - Il "Fronte Popolare" - *(Pierone - 1955)*
Gang indebitata - La banda chiodata - *(Cerasello - 1977)*
La gelosia per Marylin - Rose di maggio - *(Marius - 1956)*
Impariamo a puntare - "Noi tireremo diritto!" - *(Ligustico - 1936)*

L'entusiasmo può tradire

Ne sanno qualcosa tutti coloro che ai problemi proposti in aprile e maggio hanno inviato soluzioni a base di arcaismi e sigle non ammesse dalle regole.

di Nory Mangili



Prende il via la seconda fase delle selezioni per il Campionato Italiano; come per la prima, due manche con due serie di problemi di vario tipo.

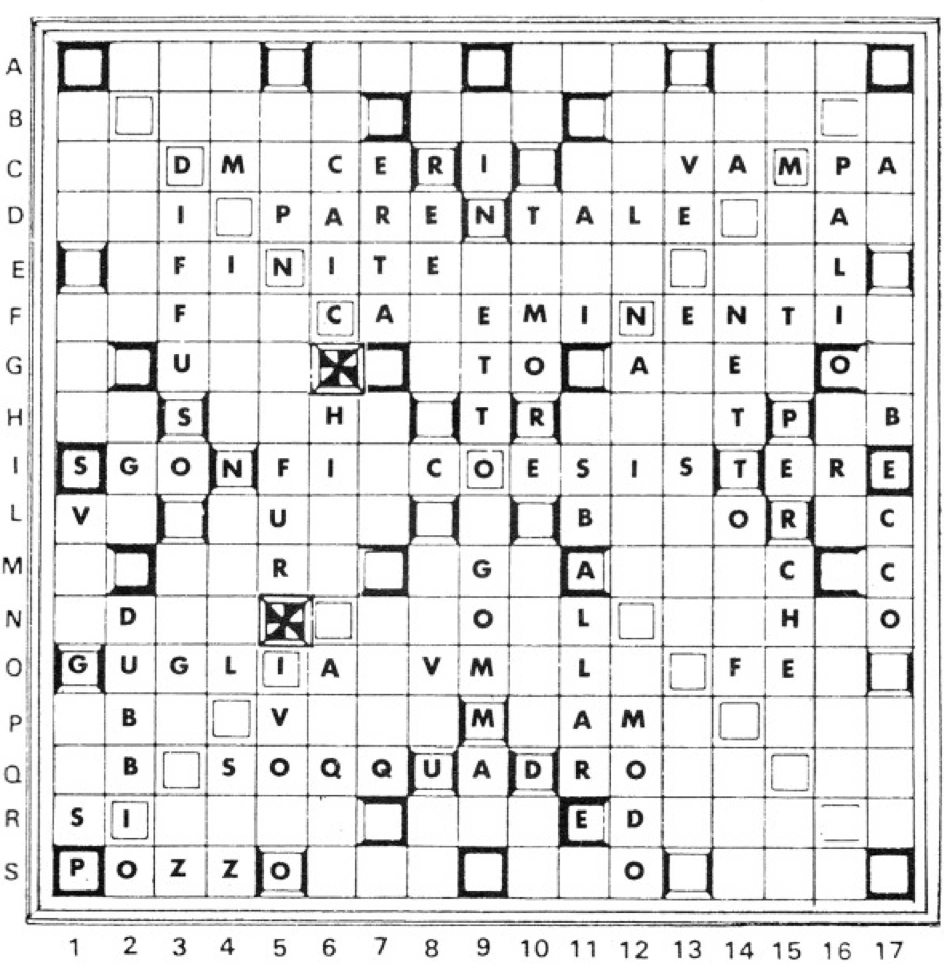
Questo mese, come al solito, uno schema normale, un superquiz, un'ultima parola. Le soluzioni vanno inviate entro il 10 ottobre a 'Pergioco — Via Poerio 2/A, 20129 Milano', allegando il tagliando di partecipazione pubblicato a pagina 3.

A	G	G	G	I	O	T	✠

Dopo gli schemi troverete le soluzioni del Torneo di Primavera, commentate e chiosate. Alla luce delle molte risposte esaminate, è necessario ricordare che *non* sono accettate voci arcaiche, letterarie, poetiche o dialettali, i diminutivi e gli accrescitivi; che — almeno per ora — le sigle ammesse sono *solo* quelle pubblicate sul regolamento ufficiale dello Scarabeo e sul numero di aprile di Pergioco; che la parola formata deve avere almeno *una* lettera in comune con una parola già inserita nello schema (quindi la nuova parola deve essere come minimo di nove lettere).

Infine, per aiutarci a non commettere errori, ricordatevi di indicare su ogni foglio i vostri dati completi.

L'ULTIMA PAROLA



L'ultima parola

Sulla griglia sono disposte tutte le tessere del gioco ad eccezione di otto lettere, che sono in vostro possesso. Si deve chiudere lo schema, comportandosi come in partita, formando la parola (una sola) che consenta il punteggio più alto.

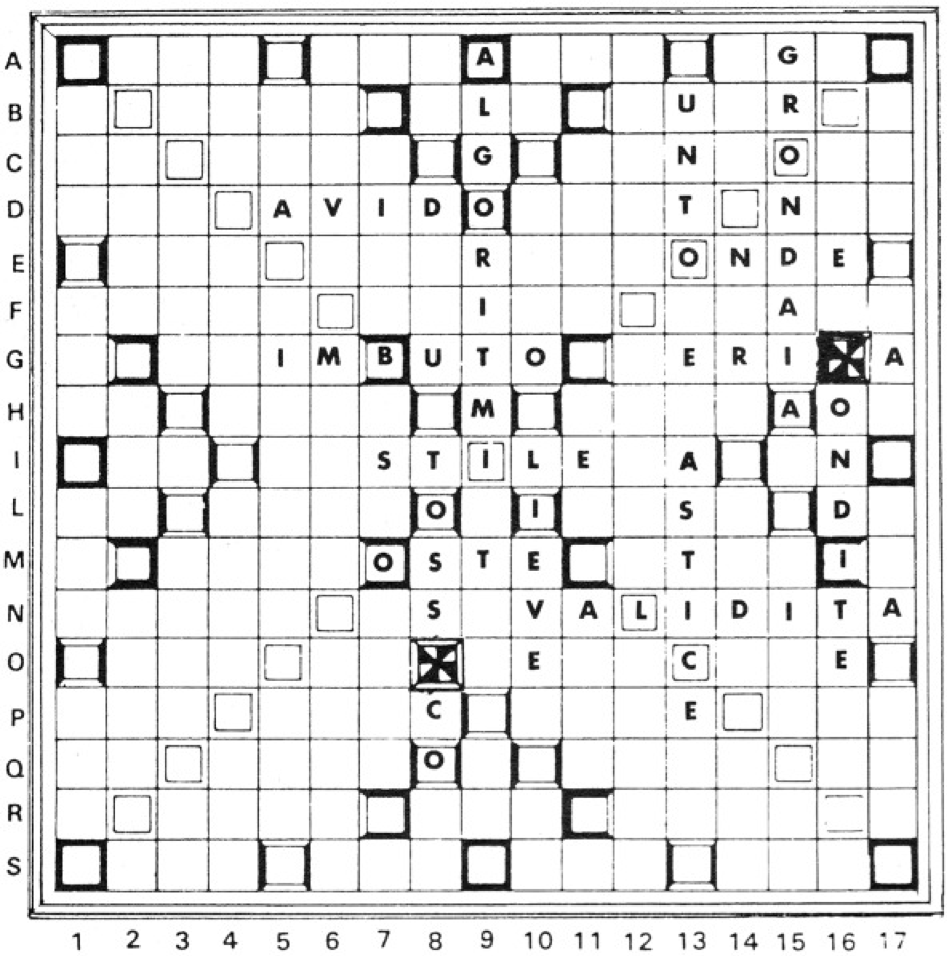
Valore della parola × 3

Valore della lettera × 3

Valore della parola × 2

Valore della lettera × 2

A	C	I	I	L	M	N	S



E F N N O R S T (1)   A A A C C C E I (2)

A E E I I M R S (3)

Il superquiz

Il Superquiz consiste in una griglia di parole e tre serie di otto lettere, fornite consecutivamente.

Bisogna comporre con la prima serie una prima parola che si inserisca nella griglia e sia formata da *tutte e otto le lettere* date, più almeno una dello schema. Sono possibili più soluzioni ma solo *una*, sistemata sul tabellone, consentirà l'inserimento successivo della seconda serie di lettere, e così via.

Contrariamente ai soliti problemi, nei quali occorre trovare il *maggior* numero di soluzioni possibili a nove o più lettere, indipendentemente dalle interazioni e dalle sovrapposizioni che si possono creare, in questo caso si deve trovare *solo* la soluzione che consenta la sistemazione consecutiva delle sequenze di lettere date.

Le soluzioni

Mese di aprile

Un lettore, peraltro molto bravo, ha posto a suggello delle sue risposte al primo schema l'invocazione "non fatelo più, per favore!". Effettivamente le soluzioni erano molte, ben 56, ma questa scelta cattiva ha prodotto una selezione notevole, che, dato lo standard ormai raggiunto dai nostri solutori, è stata in fondo utile alla formazione della classifica.

Qualcuno poi si è lasciato prendere dall'entusiasmo ed ha inviato soluzioni non accettabili, tipo arcaismi o voci regionali, e anche parole che davano vita a incroci non previsti: sono state cassate e non considerate, insieme ad alcune parole in RI-, che non hanno voce autonoma sul vocabolario.

In compenso il secondo schema prevedeva una sola parola, a parziale risarcimento della faticosa compulsazione di vocabolari necessaria per il primo.

Primo schema

In R5-13: ARTISTICO (13), TRIBASICO (16), TRIFASICO (16), TRIASSICO (13), ARTROSICI (13), TRASCINIO (16), CRISTIANO (14), CROSCIATI (13), CROATISMI (14).

In R6-14: RISCHIATO (22), RISARCITO (13), ROSICANTI (14), ROTACISMI (14), RIMASTICO (14), RISCIOLTA (14), RISOLCATI (14).

In Q6-14: EONISTICA (13), ESOTICITÀ (11), ESCOMIATI (13), ESCORIATI (11), ESATOMICI (12), EGOISTICA (14).

In Q3-12: SEMEIOTICA (26).

In S6-14: ESOTICITÀ (30), ESCOMIATI (33), ESCORIATI (30), EGOISTICA (39), ESATOMICI (33), EONISTICA (33).

In S5-13: SEMIOTICA (36), CESTINAIO (36), CESTIARIO (33).

In S2-10: DIATESICO (39), SOCIETARI (30), SOVIETICA (39).

In S4-12: ATEISTICO (30).

In S3-13: SICELIOTA (33).

In E1-9: CASTORINI + MI + SO (28), CRISTIANO + MA + SO (28), STIACCINO + MI + SO (28).

In 5B-L: SINCOPATI + RI (26), COSTIPATI + RI (24), DISCAPITO+RO (30).

In 5C-M: SCOPPIATI + RT + EI (30).

In 15E-O: INCISTATO + IM (15), INCORSATI + IM (15), INFOSCATI + IM (18), INOSITICA + IM (15).

In 15D-N: SINAITICO + SU + IM (20), SINAPTICO + SU + IM (24), SINCOPATI + SU + IM (22), SINOTTICA + SU + IM (20), SINTONICA + SU + IM (21), SANNITICO + SU + AM (21), SANTONICI + SU + AM (21).

In 15A-I: CESTINAIO + SF + TU + IM (40).

Secondo schema

A7-17:	MAZZETTIERE	p. 243
	+ ESCAVATO	24
		267

Mese di maggio

Primo schema

B7-17	APPROPRIATA	p. 42
	+AP	4
	+BR	5
	+AO	4
	+CP	4
		59
2E-O	PAPPAFICO	p. 26
	+IS	4
	+OR	2
		32
Q2-12	PAPPAGORGIA	p. 56

Secondo schema

4H-S	GIUDIZIARI	p. 54
	+AI	3
	+LU	8
	+ED	5
		70

Superquiz

Con la prima sequenza erano possibili differenti soluzioni. Molti hanno trovato in 15F-P ARTEMISIE, proseguendo poi con MANDATRICE o DANZATRICE in O8-17; fin qui tutto corretto, solo che la terza parola, FINALISTE, non può essere inserita consecutivamente.

La strada giusta, invece, era: prelevare lo Scarabeo (U di IMBUTO) per

formare in E4-15 SESQUIPEDALI (120 punti); cambiare la D della seconda sequenza di lettere con lo Scarabeo e formare in 5E-R ESANTEMATICA, per un totale di 93 punti, sigle comprese. Finalmente, si può prendere ancora uno Scarabeo utilizzando la S dell'ultima sequenza e si forma FATALMENTE in R4-13, 22 punti sigle comprese. Il totale di tutto il Superquiz è di ben 235 punti.

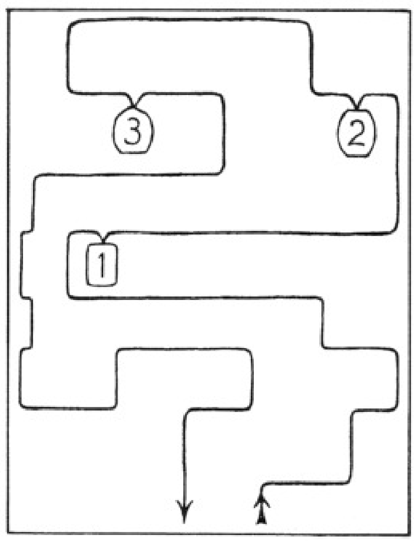
La classifica

Il Torneo di Primavera è stato vinto in volata da Maria Giulia Battaglia di Modena: alla fine della prima manche era solo quarta, ma è stata l'unica dei primi quattro ad azzeccare la soluzione del Superquiz. Si aggiudica quindi la Targa di Maestro di Scarabeo e un gioco da tavoliere.

Battaglia Maria Giulia	Modena	1696
Gianni Patrizia	Napoli	1619
Annunziata Ciro	Arzano	1603
Mostacciuolo Vittorio	Napoli	1563
Capriati Giorgio	Napoli	1425
Dal Bosco Enrica	Imperia	1286
Garbarino Luciano	Milano	1285
Terenzio Roberto	Brugherio	1285
Valente Francesco	Venezia	1283
Manes Nicola	Genova	1268
Mora Teo	Genova	1268
De Toffoli Dario	Venezia	1181
Nani Gabriella	Venezia	1168
Pellegrini Annamaria	Venezia	1166
Bassetti Luciano	Roma	1123
Laddago Feliciano	Alessandria	1087
Ugliano Marcello	Potenza	1066
Tremolada Carlo	Cassina de Pecchi	1032
Ciccone Franco	Ventimiglia	1028
Garavelli Gianfranco	Milano	995
Poletto Daniele	Milano	995
Ottaviani Sergio	Mantova	849
Cammino Marzio	Avellino	836
Bughetti Mario	Bologna	832
Soranzo Gabriele	Trieste	819
D'Ambrosio Salvatore	Roma	772
Carosso Riccardo	Rivoli	738
Tommasini Elsa	Milano	717
Mastroiacovo Pierpaolo	Roma	675
Paparella Gaetano	Sestri P.	658
Manzi Roberto	Vallo Lucania	648
Artusio Giuseppe	Torino	646
Bongiovanni Maria Teresa	Bologna	636
Carbone Alessandro	Trieste	631
Fornari Sergio	Guidonia	608
Amedei Giorgio	Segrate	606
Ferrari Vinicio	S. Spirito	592
Granatelli Vincenzo	Palermo	590
Buscaglia Carlo	Bastardo	542
Aristarchi Andrea	Reggio Emilia	528
Pasini Riccardo	Milano	511
Giacchè Franco	Ostia Antica	505
Tedde Sandro	Sassari	482
Nati Temistocle	Roma	479
Comerci Michele	Firenze	460
Liverani Fulvio	Bologna	409
Nebuloni Guido	S. Giuliano M.	387
Sabatino Nicola	Ancona	387
Sarzi Massimo	Bologna	375
Denaro Daniele	Torino	373
Tarzia Giorgio	Spoleto	373
Bazzani Paola	Parma	336
De Bortoli Marco	Tricesimo	317
Lollini Massimo	Bologna	310
Minerba Riccardo	Roma	172
Gandolfi Paolo	Udine	171
Forteleoni Giovanna	Roma	171
Cinquegrana Ernesto	Roma	128
Anonimo	Genova	88
Barnaba Donato	Massafra	82

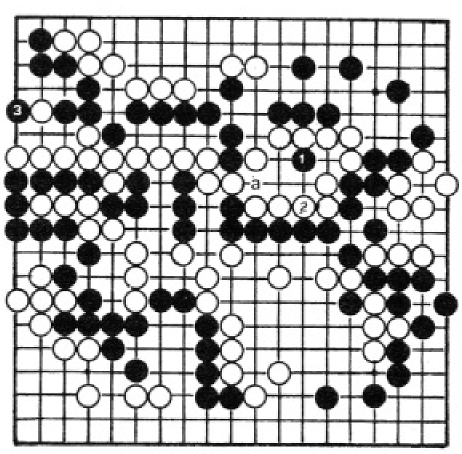
Soluzioni

Labirinto



Go

Dopo 1 e 3 il grosso gruppo bianco è morto. Se bianco 2 in 3, allora nero in 2. Il nero non deve cominciare in 3; il bianco vivrebbe in 1. Naturalmente l'occhio in 'a' è falso.





Quiz matematici

1 - L'unica soluzione possibile consente di individuare le seguenti 5 temperature medie: 1, —1, 2, —2, 3.

2 - Ecco le soluzioni ai quattro diagrammi di moltiplicazione:

594	396	345	367
27	45	78	52
16038	17820	26910	19084

3 - La disposizione dei 14 giocatori, partendo da un qualsiasi posto sulle panche, è la seguente:

1 13 5 12 2 11 6 10 3 9 7 8 4 14

4 - Il numero più piccolo che soddisfa le condizioni date è il

36.641.667.749

Numeri 'validi' successivi a questo si possono ottenere sommando 46.895.573.610 o multipli di questo.

5 - I triangoli differenti individuabili sono in totale 35.

6 - Le cinque carte possono essere disposte in due modi che sono equivalenti e che portano al risultato di 2222; ecco le due possibilità:

39 1 57 e 57 1 39

7 - Gli spostamenti necessari sono appena tre: invertire il 9 con l'8 (due

spostamenti) e ruotare di 180° il 9 trasformandolo in un 6.

8 - Ogni ragazzo italiano parte con 3.000 lire mentre ogni ragazzo straniero con 15.000.

Dopo la prima suddivisione (1.000 lire da ogni ragazzo italiano ad ognuno dei tre stranieri) ogni ragazzo straniero dà 2.000 lire a ciascuno dei nove ragazzi italiani. Al termine ciascuno possiede 6.000 lire.

Computer

CARTA
POKER
FIORI
PASSO
SCALA

Logica

La prima mossa rossa, quella decisiva, è portare la torre 3 sulla torre 3 verde; da questo momento in poi una qualunque coppia di mosse verdi può essere neutralizzata con mosse rosse o con l'utilizzo della riserva: provare per credere!

Parole

1 [I]m[p]enn[a]ta dei pre[zzi]
2 [A]umento di ca[p]itale
3 Gi[ro] di Fran[n]cia
4 T[o]urnedos a[l]la Rossini
5 Li[evi] Car[e]rre
6 In[ch]i[e]sta [p]reliminare
7 S[o]gl[i]o di [P]i[e]tro
8 Ama[rcor]d di Fellini
9 [Ro]nda di [no]tte
10 [I]l [sa]bato del [vi]llaggi

I pazzi aprono le vie che poi percorrono i savi

Cruciverba

P	U	F	■	C	A	B	■	■	P	A	L	A	Z	Z	O	■	C	■	B	O	P
O	R	O	P	A	■	O	S	S	I	G	E	N	O	■	■	D	E	C	I	M	A
E	■	L	I	N	G	U	A	C	C	I	U	T	O	■	V	I	R	U	S	■	N
■	S	K	A	G	E	R	R	A	K	■	■	E	M	S	■	S	A	C	C	A	■
■	T	■	Z	I	M	B	A	B	W	E	■	O	■	I	■	T	■	C	U	R	A
F	O	R	Z	A	M	O	T	R	I	C	E	■	A	N	A	R	C	H	I	C	I
O	■	P	A	R	A	N	O	I	C	O	■	P	U	E	R	I	L	I	T	A	■
G	M	■	F	E	Z	■	G	■	K	L	A	U	S	D	I	B	I	A	S	I	■
G	U	F	O	■	I	S	A	R	■	O	P	P	O	R	T	U	N	I	■	S	G
■	S	A	R	D	O	U	■	M	A	G	N	A	N	I	M	I	T	A	■	M	U
T	E	N	T	E	N	N	A	■	S	I	E	R	I	■	I	R	■	T	H	O	R
D	I	S	E	R	E	D	A	T	I	■	A	I	A	■	A	E	R	E	O	■	U



DESIDERO SOTTOSCRIVERE N. ...... ABBONAMENTI NELLE FORME SOTTOINDICATE

☐ ORDINARIO L. 25.000 ....
COGNOME NOME | INDIRIZZO | CAP | PROVINCIA

☐ RACCOMANDATO L. 28.500 ....
COGNOME NOME | INDIRIZZO | CAP | PROVINCIA

☐ DONO RACCOMANDATO
ORDINARIO L. ....
COGNOME NOME | INDIRIZZO | CAP | PROVINCIA

FORME DI PAGAMENTO: ☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA ☐ CONTO CORRENTE POSTALE N° 14463202

DECORRENZA DAL MESE DI .... TOTALE LIRE ....

SOTTOSCRITTO DA .... FIRMA .... TEL. ....

INVIARE A PERGIOCO SRL - UFFICIO ABBONAMENTI - VIA POERIO 2/A - 20129 MILANO

I trucchi del mestiere

A chi non è capitato di esclamare, stizzito, nel corso di una partita a scala quaranta: "Accidenti, mi sono incartato", oppure di sentirsi dire: "Ma cosa fai, ti sei incartato"?

A chi non è capitato di essere rimbeccato dal partner, in una partita a scopone: "Guarda che dobbiamo cercare di sparigliare"?

Termini come questi si sentono pronunciare ogni volta che si assiste o si partecipa a un gioco: dovrebbero quindi essere bagaglio anche dei profani.

Il più delle volte, però, non si sa quale sia il loro significato. Ciò non avviene soltanto con i giochi di carte: il gambetto negli scacchi, le aperture al Master Mind, gli angoli nel Reversi/Othello, per limitarci soltanto ad alcuni esempi, costituiscono situazioni centrali, molto spesso determinanti, dei rispettivi giochi.

Per questa ragione, abbiamo pensato di fare cosa gradita ai lettori — soprattutto ai neofiti — con una rubrica che si proponga di spiegare, in maniera molto semplice e piana, alcuni trucchi del mestiere.

Stavolta vi offriamo sette schede in cui vengono affrontati giochi molto popolari, ma abbiamo intenzione di affrontare tutti i giochi.

I lettori possono aiutarci a far decollare la rubrica inviando suggerimenti e consigli e chiedendo spiegazioni su giochi che presentano per loro dubbi e punti oscuri.

Vantaggio del banco (giochi d'azzardo)



Ogni gioco praticato in una sala di casino consente al banco un sicuro vantaggio. Esso varia da gioco a gioco e viene calcolato con la seguente formula: $Xa \cdot Pa - Xb.Pb = V$, ove Xa è la somma vinta dal banco, Pa la probabilità che il banco vinca, Xb la somma pagata dal banco, Pb la probabilità che il banco perda e V il vantaggio del banco stesso.

Se poniamo $Xa = 100$ avremo come valore di V il vantaggio in percentuale del banco, ovvero la vincita percentuale del banco sull'ammontare delle puntate.

Prendendo come esempio la roulette e considerando il vantaggio per le puntate su di un numero pieno avremo: $100.0{,}972 - 3.500.0{,}027 = 2{,}7$.

2,7 rappresenta la vincita del banco su di un giocatore che punti 100 distribuito su tutti i trentasette numeri del tappeto, zero compreso.

Bisogna ricordare che nei casino è uso dare la mancia al croupier a ogni vincita, perciò a un dato vantaggio del banco corrisponde uno svantaggio ancora maggiore per il giocatore.

Indice dell'opportunità di costruire (Monopoli)



L'indice dell'opportunità di costruire è la cifra con la quale si definisce la bontà di un investimento immobiliare a Monopoli. Alla sua determinazione concorrono due fattori: il rapporto fra costo di un investimento e resa del medesimo, la probabilità di fermata sulla casella in questione.

Bisogna ricordare che le probabilità di arrivare sull'una o sull'altra casella del tabellone non sono omogenee, per effetto delle soste in prigione e delle carte imprevisti e probabilità.

L'indice in questione segnala come miglior investimento possibile la costruzione di un albergo sui marroni (4,6272). Seguono la quarta casa, sempre su marrone, (4,2991) e l'albergo sull'azzurro (4,0778).

Pessimi sono invece gli investimenti sul verde, i cui costi di costruzione sono troppo elevati rispetto agli utili possibili; per questo colore l'indice non supera mai il tre. Va aggiunto che il verde è situato subito dopo la prigione, per cui il transito su queste proprietà è relativamente più basso della media.

Lo stesso avviene anche per la zona porpora (vicolo Corto, vicolo Stretto), con la differenza che investire sul verde spesso assorbe l'intero patrimonio del giocatore, portandolo al lastrico.

Altra notazione suggerita dall'indice di opportunità è che nessuna costruzione raggiunge il punteggio di due sotto il livello delle tre case, per cui è tecnica consigliata puntare a questo obiettivo minimo su tutti i propri terreni prima di procedere oltre. Naturalmente bisogna anche cercare di raggiungerlo il più presto possibile, rischiando qualche cosa per non fermarsi alle due case.

Aperture (Master Mind)

Anche nel Master Mind sono state individuate teorie delle aperture, benché ancora a livello embrionale. Ve ne sono due che cominciano a essere considerate classiche, anche se non hanno ancora un nome tecnico.

Seguendo Ault le indichiamo con le lettere A e B, utilizzando i numeri e non i colori per determinare i pioli: le tecniche sono legate al calcolo delle probabilità e non dipendono dai colori prescelti.

A (1) 1 2 3 4
→ (2) 2 3 4 5

Questa apertura, che si potrebbe chiamare "basica" permette di stabilire fin dall'inizio della mano un numero notevole di dati. Va modificata nel caso che la prima giocata sia vuota (nessun piolino) o satura (4 piolini).

B (1) 1 2 3 4
→ (2) 5 5 6 6

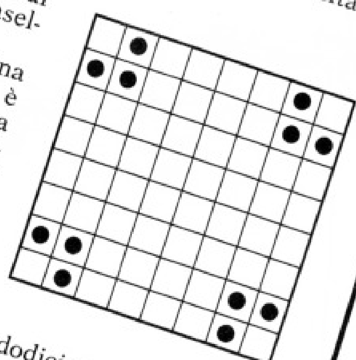
Altrettanto diffusa ma più estrosa, questa apertura è molto adatta a individuare fin dall'inizio codici con colori doppi, l'unica risposta per la quale resti il dubbio sull'esistenza di un doppione è di due piolini su ogni giocata.

Dodici caselle (Reversi/Othello)

Su sessantaquattro caselle che formano la scacchiera del Reversi, solo quattro hanno la caratteristica di non poter essere conquistate o perdute. Una pedina piazzata in uno dei quattro angoli del piano di gioco può considerarsi "sicura". Obiettivo primario della strategia di gioco è quindi la conquista di queste caselle privilegiate.

Poiché per piazzare una pedina sulla scacchiera è obbligatorio fare una mossa che comporti il ribaltamento di almeno una pedina avversaria, l'unico modo per raggiungere un angolo è ribaltare una pedina che si trovi su una delle tre caselle adiacenti all'angolo medesimo; tre caselle per ciascuno dei quattro angoli, un totale di dodici caselle che devono essere evitate con la massima cura. L'occupazione di tutte e tre le caselle adiacenti un angolo dà la sicurezza della perdita di esso a favore dell'avversario.

Nel Reversi bisogna sempre ricordare che i punti si contano solo a partita finita.



le dodici caselle

Cassa Vincolata (Poker)

Fra le tecniche di limitazione del volume monetario di gioco nel poker la cassa vincolata è una delle più efficaci, anche se poco usata in Italia. È invece molto diffusa in Francia.

Consiste nell'attribuire a ogni giocatore la possibilità di puntare al massimo la cifra di cui dispone in gettoni nella mano in gioco. La più alta dichiarazione ammessa è quindi "tappeto", ovvero tutti i gettori di cui il giocatore dispone.

Questo fa sì che un giocatore possa vedere una puntata con una cifra inferiore a quella prevista. Ovviamente, in caso di vincita egli riceverà solo quanto gli è stato possibile giocare.

Fra una mano e l'altra ogni giocatore può acquistare una nuova cassa in gettoni, purché al momento la sua disponibilità non superi tale importo. Solitamente quando si utilizza questa tecnica viene prefissato anche il numero massimo di casse che ogni partecipante può ritirare, in modo da determinare prima di sedere al tavolo l'importo massimo di perdita individuale che è possibile raggiungere.

Notevole inconveniente della cassa fissa sta nel fatto che il gioco tende a diventare sempre più pesante con l'aumentare dei gettoni in gioco.

Spariglio (scopone)



Lo spariglio è la tecnica base dello scopone; la sparigliata consiste nella presa di più carte con l'impiego di una sola, ad esempio 3 e 2 con il 5.

Il cartaro e il compagno hanno interesse a non sparigliare, mentre la coppia avversaria cerca di rompere il gioco. Questo perché la coppia di mano gioca sempre con una carta di vantaggio sugli avversari e ha più possibilità di presa se il gioco rimane appaiato, ovvero c'è la possibilità di prendere ogni carta che venga calata. Inoltre il cartaro ha la sicurezza di far l'ultima presa.

Perciò in inizio di mano chi attacca (non cartaro) cerca di giocare carte basse, per aumentare le possibilità di spariglio; di contro il cartaro e il compagno prendono le carte basse e calano solo quelle alte.

Si discute se il cartaro o il suo compagno abbiano interesse a sparigliare per prendere il settebello; solitamente non conviene loro, ma la presa viene a volte effettuata perché ogni gioco diverso produrrebbe risultati peggiori. L'unico caso in cui sia d'obbligo è quando il compagno del cartaro ha il settebello, il primo di mano un sette, il terzo due sette e il cartaro nessuno.

Se il terzo di mano gioca un sette il compagno lo prende e il settebello rimane sotto l'altro sette del terzo di mano. In questo caso lo spariglio di settebello è obbligatorio.

Busso, striscio, volo (Tressette)

Una delle molte tradizioni del tressette vuole che il gioco sia stato inventato da alcuni sordomuti; per questo le parole sono escluse ma sono ammessi alcuni segnali, precisamente tre: busso, striscio e volo. Solo il primo di mano può "parlare".

Busso indica la richiesta al compagno della carta più alta di cui dispone, ovviamente nel seme, e una successiva giocata nello stesso.

Striscio avverte che si hanno in mano altre carte del medesimo seme, volo che si sta giocando l'ultima carta, sempre del seme.

In alcune regioni d'Italia ai tre classici è stato aggiunto un altro segnale convenzionale: punto.

Con questa dichiarazione si intende comunicare al compagno la propria forza nel seme chiamato, non sufficiente però a dichiarare "busso".

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO via Sonnino, 149

Casale Monferrato - Alessandria
RIPOSIO CLELIA via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERI GIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate-Varese
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R. viale Monza, 2
QUADRIGA c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO'
Residenza Portici Milano 2

Monza
INFERNO via Passerini, 7

Padova
LUTTERI GIOCHI
Via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Roma
CASA MIA via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI. via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
piazza Buenos Aires 11
via Libia, 223
via Frattina, 25
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI
via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

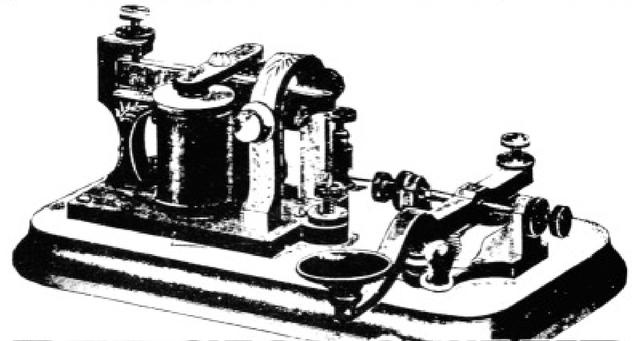
Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85 (ang. via Dante)

Verona
GIOCARE p.tta Portichetti, 9

Vicenza
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15



PERGIOCO CLUB

I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.

ALTRI NEGOZI

Aosta
MASTRO GEPPETTO
via Croce di Città, 73

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE
BIMBOGIOCA via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Genova
SPORT E TOYS
"Models department" Via Gramsci 7

Grosseto
MIGLIORI LORETTA
via Damiano Chiesa, 32

Imola - Bologna
IL BILLO
via S. Pier Grisolgo, 33

Ivrea - Torino
DIDATTICA PIU
via Arduino 131

Livorno
PIERO SANTINI
via Marradi, 48

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Lugo di Romagna - Ravenna
SOGNO DEL BAMBINO
via F. Baracca, 72

Matera
PERGIOCO via Protospata, 45

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS via Durini, 5
LA GIOSTRA
c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15
MINI BASE V.le Piave, 1
LIBRERIA GORIZIA DUE
v.le Gorizia, 2
LIBRERIA CENTO FIORI
p.le Dateo, 5

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Rimini - Forlì
GIOCAGIÒ
Via Tempio Malatestiano 6/6A

Rivoli
L'ALBERO DEL RICCIO
via Fratelli Piol, 4

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO p.za G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57
L'ASINO CHE VOLA
via dei Volsci, 41
GIOLLI GIOCATTOLI
MODELLISMO
Minifig-GHQ-Plastica-
Treni
via Calpurnio Fiamma 28

Salò-Brescia
CASA DEL GIOCATTOLO
Via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Cernaia, 25
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA Via Stampatori 6/b
GIUOCHI Via Altieri 16/bis
IOIO via Capra, 1/A - Rivoli

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

Varese
BINDA C. c.so Matteotti, 23

Portogruaro - Venezia
TABACCHERIA SILVESTRINI
via Garibaldi, 52

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME .... NOME ....
VIA .... CITTÀ .... PV ....
Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli
☐ autorizzo ☐ non autorizzo
la diffusione del mio nome agli altri soci.
Mi interessano questi settori di gioco: ....
...

Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15
20133 Milano

IL GIOCO DEI FILOSOFI

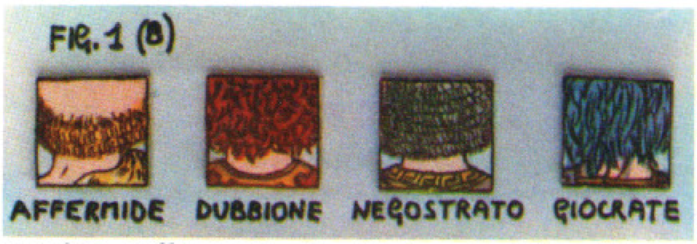
della Lacerta Ludis

A) Gli elementi del gioco

A1) **La mappa**, raffigurante un giardino con piante, siepi, zone d'erba e di ghiaia, la fontana centrale, e ai quattro angoli le rispettive dimore dei quattro filosofi. La mappa è quadrettata ai fini del piazzamento e del movimento dei pezzi.

A2) **Quattro segnalini raffiguranti i quattro filosofi:** Affermide, Dubbione, Negostrato e Giocrate, e quattro





segnalini raffiguranti gli stessi filosofi visti da dietro, cioè umiliati (vedi figura 1 A e B).

A3) **24 segnalini raffiguranti altrettanti gruppi di adepti** (4 individui per gruppo variamente combinati). Ogni adepto riproduce caratteristiche grafiche e cromatiche simili a quelle di un filosofo: si dirà che quell'adepto appartiene a quel filosofo.

A4) **32 segnalini-argomenti** di cui: 8 affermativi; 8 negativi; 8 duibitativi; 8 "giocativi". E 8 segnalini-congiunzioni. Su ciascun segnalino-argomento è anche stampato un numero che ne indica il valore.

Notare che, per aiutare a distinguere la natura degli argomenti, ognuno di questi è in parte colorato come il filosofo cui si riferisce, salvo le congiunzioni che sono di colore neutro. Es.: il filosofo Giocrate ha i capelli azzurri, e l'argomento *Gioco ad avere* ha il fondino azzurro.

B) Costruzione del gioco

B1) **La mappa** va semplicemente ritagliata e incollata su cartoncino rigido.

B2) **Il quadrante con i 72 segnalini** va a sua volta ritagliato e incollato su cartoncino rigido, che *deve essere bianco.* Poi si ritagliano, uno per uno, tutti i segnalini. Quindi si procede così:

— i segnalini con i filosofi "di fronte" e "di spalle" vanno incollati tra loro, in modo che dietro ogni filosofo ci sia il proprio simbolo "umiliato" (vedi figura 1 A e B);

— tutti i segnalini-adepti vanno colorati, sul retro, in verde chiaro;

— i segnalini-argomenti vanno colorati, sul retro, nello stesso colore che ne contraddistingue la natura, cioé giallo per gli affermativi, arancione per i dubitativi, grigio per i negativi, azzurro per i giocativi.

Il retro degli otto segnalini-congiunzioni va lasciato bianco.

C) Preparazione del gioco

C1) **I 24 segnalini-adepti** vengono mescolati e disposti, a faccia in giù, nelle 24 caselle-ghiaia della mappa, cioé tutt'attorno alla fontana e adiacenti a siepi e piante; questo, sia nella partita a due, che in quella a tre o a quattro giocatori.

C2) **Ciascun giocatore sceglie un filosofo,** che lo rappresenterà per il resto della partita; prende il relativo segnalino e lo mette nella casella di partenza, cioé nella sua dimora. Questa si trova a un angolo della mappa ed è contraddistinta dallo stesso colore di quel filosofo.

C3) **I segnalini-argomenti** vengono messi in un contenitore non trasparente, mischiati e distribuiti, a caso e senza guardarli, da uno dei giocatori secondo le condizioni seguenti:

— **nella partita a due giocatori:** 20 argomenti a testa;

— **nella partita a tre,** prima di mischiare i segnalini, togliere una delle congiunzioni "che", poi distribuire 12 argomenti a testa;

— **nella partita a quattro:** 10 argomenti a testa.

Ciascun giocatore disporrà quindi i propri argomenti davanti a sè sul tavolo, a faccia in su e ben visibili a tutti.

D) Come si gioca

D1) **Obiettivi del gioco**

Principale obiettivo del gioco è la conquista di un certo numero di adepti. Vedremo più avanti come questi possono essere "raccolti" nel giardino o sottratti a un altro filosofo. Si vedrà anche come a questo fine è importante giocare o raccogliere argomenti, sfidare altri filosofi e possibilmente umiliarli.

D2) **Sequenza di gioco**

Agorà si gioca in turni. Stabilito chi muove per primo (qui i giocatori sono liberi di scegliere un sistema per determinarlo), si procede in senso orario. Ogni giocatore può agire solo nel proprio turno e compiere una, tutte o nessuna delle operazioni consentite in quel turno, rispettando però l'ordine delle seguenti fasi: a) movimento; b) raccolta argomenti; c) ricerca adepti; d) sfida a un altro filosofo.

D3) **Movimento**

Gli unici pezzi ad avere movimento autonomo sono i quattro filosofi. Ciascun giocatore può, nel proprio turno, muovere il proprio filosofo per un massimo di tre caselle, verticalmente, orizzontalmente, o diagonalmente. Questo movimento può avvenire in linea retta o spezzata.

D4) **Limitazioni al movimento.** La dimora di ciascun filosofo è transitabile solo al legittimo proprietario e l'angolo della dimora è intransitabile a tutti (vedi figura 2A).

— Le 4 siepi rendono intransitabili i lati e gli angoli delle caselle che occupano (vedi figura 2E e F).

— Alberi e fontana rendono intransitabile l'intera casella che occupano (vedi fig. 2 B e C) ma non gli angoli attorno ad essi (D).

— Ogni filosofo non può muovere su o attraverso una casella occupata da un altro filosofo o da un gruppo di adepti; può invece muovere liberamente su e attraverso caselle occupate da segnalini-argomenti o congiunzioni. Può altresì passare diagonalmente tra due segnalini-adepti, due filosofi, o un segnalino-adepti e un filosofo.

Attenzione: ai fini della "ricerca di adepti" e della "sfida tra filosofi", *due segnalini sono considerati adiacenti solo quando le rispettive caselle occupate hanno in comune un intero lato* (non è sufficiente l'angolo).

D5) **La ricerca di adepti.**

Quando un filosofo arriva adiacente a un segnalino-adepti, può nella fase C del proprio turno di gioco, voltarlo per scoprire la natura degli adepti che lo compongono.

Ora il filosofo può conquistare quel segnalino-adepti, componendo e giocando un discorso secondo le regole espresse in D8 e D9.

Se riesce a conquistarlo, il segnalino-adepti viene messo sotto il segnalino del filosofo stesso. Ogni filosofo può "portare", in tale maniera, fino a un massimo di 6 segnalini-adepti. Quando un filosofo ha con sè 6 gruppi di adepti (o in qualsiasi altro caso lo ritenga opportuno) può recarsi nella sua

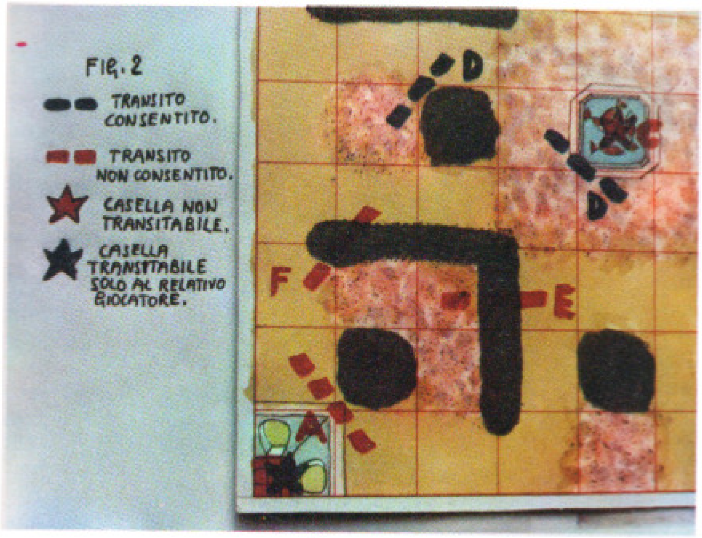


figura 2

dimora e lasciarvi quanti segnalini-adepti preferisce, per poi ripartire solo o con alcuni degli stessi adepti, o con altri che aveva precedentemente portato alla sua dimora. Non c'è limite al numero di adepti che possono stare nella dimora di un filosofo.

Ma un filosofo, dopo aver "girato" un segnalino-adepti, può anche non avere argomenti sufficienti per conquistarlo, oppure semplicemente decidere di non spendere quegli argomenti. In questo caso si può comportare in due modi:

A) non giocare alcun argomento, e umiliarsi (vedi D7);

B) giocare un qualsiasi argomento, per evitare l'umiliazione. Il segnalino-adepti resta comunque al suo posto e voltato a faccia in su. Come si vedrà in D9, un segnalino-adepti già scoperto e rimasto sulla mappa è più difficile da conquistare.

D6) **Le sfide tra filosofi**

Quando un filosofo si trova adiacente a un altro filosofo può, nella fase D) del proprio turno di gioco, sfidarlo, con l'obiettivo di sottrargli un certo numero di adepti e/o umiliarlo.

Lo sfidante comincia il suo discorso, e lo sfidato risponde (se può); la diatriba può continuare, secondo le regole espresse in D8 e D10, a botta e risposta, fin quando lo sfidante non decide di mettere fine alla disputa. Naturalmente, se lo sfidante decide di mettere fine alla sfida, non può giocare ulteriori argomenti.

Quando una sfida è terminata, si stabilisce chi ha vinto e l'entità della vittoria in questo modo:

— ciascun giocatore somma il valore totale del discorso del proprio filosofo (vedi D10) al numero di segnalini-adepti posseduti dallo stesso, e si confrontano i risultati così ottenuti. Vince chi ha il totale più alto, e la differenza indica il numero di segnalini-adepti che il filosofo vinto deve consegnare al vincitore, secondo la seguente logica: si considera che il filosofo vincente "riconquista" i propri adepti, cioè gli individui della propria natura, nello stesso numero della differenza realizzata nella sfida.

Ad esempio, se Dubbione vince una sfida contro Giocrate con una differenza di due punti, Giocrate deve dare a Dubbione 2 adepti di Dubbione. Se tali 2 adepti non sono nello stesso segnalino, ma in due segnalini diversi, Giocrate deve dare a Dubbione entrambi i segnalini. Il filosofo perdente, insomma, deve sempre dare al vincente tanti adepti (della stessa natura del vincente) quanti sono i punti di differenza persi nella sfida indipendentemente da quanti segnalini-adepti quest'operazione gli costi.

— Se un filosofo perde una sfida e non ha un numero di adepti del tipo dell'avversario sufficiente a soddisfare la differenza realizzata dall'avversario, deve dare quelli che ha, se ne ha, *e umiliarsi.*

— Se un filosofo perde una sfida e non può dare il numero esatto di adepti persi, si arrotonda per eccesso. Esempio: Dubbione deve dare 3 adepti del tipo "Affermide"; in effetti ne ha 4, ma distribuiti 2 su un segnalino e 2 sull'altro. In questo caso Dubbione è costretto a dare ad Affermide 1 adepto più del richiesto, cioè entrambi i segnalini-adepti contenenti ciascuno 2 individui del tipo "Affermide".

— Un filosofo che perde una sfida non può mai, per alcuna ragione, offrire al vincitore segnalini-adepti contenenti individui tutti di natura diversa dal vincitore.

— Gli adepti conquistati in seguito a una sfida tra filosofi passano semplicemente dalla pila di segnalini-adepti del filosofo perdente a quella del filosofo vincente, sempre che quest'ultimo non superi le 6 unità consentite.

— Un filosofo può sfidare un solo concorrente nel suo turno. Se un filosofo non risponde con nessun argomento alla sfida lanciatagli da un altro filosofo perde tutti i segnalini-adepti contenenti individui della specie dell'attaccante, ed è umiliato.

D7) **Quando un filosofo è umiliato**

Come abbiamo visto, in seguito ad un esito negativo nella "ricerca di adepti" o nella "sfida tra filosofi", un filosofo può essere "umiliato".

Quando si produce questa circostanza, il giocatore cui appartiene quel filosofo deve immediatamente "voltare" il segnalino, sulla facciata che mostra lo stesso filosofo appunto "voltato", naturalmente senza spostarlo dalla casella in cui si trova.

— Un filosofo umiliato non può muovere, nè essere sfidato, nè sfidare, nè tentare la conquista di adepti;

— se possiede adepti, non li perde a causa dell'umiliazione: semplicemente viene messo, voltato, sopra la pila dei suoi segnalini-adepti. L'effetto principale dell'umiliazione è quello di far perdere tempo al filosofo. Infatti, quando è il turno di un giocatore che ha un filosofo umiliato, questi potrà voltare di nuovo il segnalino faccia in su, ma non potrà compiere alcun altro movimento in quel turno; potrà però compiere le altre operazioni del suo turno, cioè la ricerca di adepti e la sfida a filosofi.

Un giocatore può deliberatamente umiliare il proprio filosofo per motivi strategici, ma può farlo solo nella fase A) del suo turno di gioco, e non può naturalmente muovere in altra maniera.

Un giocatore può anche scegliere, sempre per motivi strategici, di lasciare nell'umiliazione il proprio filosofo per più turni. Ciò è triste, e si risolve quasi sempre in guai ancora più grossi di quelli che quel filosofo aveva così evitato.

D8) **Come si formula un discorso**

Sia ai fini della conquista di adepti che della sfida tra filosofi, la meccanica del "formulare un discorso" è uguale; cambia la tipologia, che è spiegata in D9 e D10.

Ogni discorso può essere formato da uno o più segnalini-argomento, e può essere eterogeneo, cioè composto dalla combinazione di argomenti di tipo diverso. Ognuno dei 4 filosofi può sostenere qualsiasi cosa, purchè lo faccia in modo grammaticalmente corretto. Sulla correttezza grammaticale dei discorsi, saranno i giocatori stessi a decidere, naturalmente secondo le più elementari regole della sintassi. *Il senso dei discorsi, invece, è assolutamente insindacabile.*

Ecco due esempi di "discorso corretto": *Non penso / che / forse sono / ma / gioco ad avere / una negazione.* Oppure: *Forse ho / una affermazione / e / un gioco.* Ecco invece un tipico esempio di discorso scorretto: *Ho / è bello / non penso / gioco a essere.*

— Un discorso deve sempre contenere almeno un verbo. In questo senso *Non è giusto* oppure *Penso* sono da considerare, in sè, discorsi compiuti, mentre *Un gioco, Una affermazione,* eccetera devono sempre accompagnarsi ad altri argomenti con verbi per poter essere giocati.

Le congiunzioni sono di notevole importanza per la composizione di argomenti di una certa lunghezza.

Ma veniamo a "come si gioca un discorso".

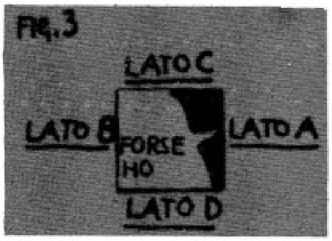
— Un discorso va sempre disposto sulla mappa, un segnalino-argomento per casella, a partire da una delle caselle adiacenti a quella occupata dal filosofo.

— Ogni argomento va aggiunto al precedente sempre secondo la logica delle adiacenze; un discorso non può essere costruito attraverso caselle o lati di caselle intransitabili (vedi D4).

— Il primo argomento, cioè quello adiacente al filosofo, non può mai essere

una congiunzione.

— Il primo segnalino-argomento deve sempre avere il lato A) adiacente a uno dei quattro lati del segnalino-filosofo, mentre gli argomenti successivi devono sempre essere disposti con il lato A) adiacente al lato B) dell'argomento (o della congiunzione) precedenti. (Vedi fig. 3).



Attenzione: le congiunzioni, e solo loro, possono attaccarsi, con il loro lato A), anche ai lati C) e D) dell'argomento precedente. Questa peculiarità rende le congiunzioni preziose per poter aggirare con il proprio discorso eventuali ostacoli della mappa.

Una volta formulato un discorso e ottenuti i relativi effetti (sia nella ricerca di adepti che nella sfida tra filosofi), *tutti i segnalini-argomento e congiunzioni giocati vanno voltati a faccia in giù nelle stesse caselle in cui erano stati giocati.*

Attenzione: un argomento può essere "giocato" sopra un altro argomento già presente sulla mappa solo se quest'ultimo è a faccia in giù, cioè se è già stato giocato in un turno precedente; in questo senso non ci sono limitazioni al numero di segnalini-argomento che si possono sovrapporre.

Ma un segnalino-argomento a faccia in su non può mai sovrapporsi ad un altro segnalino-argomento a faccia in su.

D9) **Come deve essere un discorso per conquistare adepti**

In accordo a D5) e D8), un filosofo potrà conquistare un gruppo di adepti non ancora "scoperti" (cioè il cui segnalino è stato voltato da lui stesso in quel turno) costruendo un discorso che contenga un valore almeno di 2 punti per ogni tipo di adepto rappresentato sul segnalino, fuorchè per i propri adepti.

Naturalmente con gli adepti di Negostrato servono solo negazioni, con quelli di Dubbione solo dubbi, con quelli di Affermide solo affermazioni e con quelli di Giocrate solo "giochismi".

Anche qui la comprensione della relazione tra adepti e argomenti necessari alla loro conquista è resa immediata dalle analogie di colore.

(Avverrà frequentemente che si sia costretti a giocare argomenti con valori superiori a quelli richiesti dallo specifico segnalino-adepti; e un filosofo, per necessità legate alla costruzione del suo discorso, può a volte vedersi costretto anche a "spendere" tipi di argomenti non richiesti dallo specifico segnalino-adepti).

Il valore di ogni argomenti è scritto su ogni segnalino-argomento, e può essere di 2,3,4,5,6 punti. Il valore di ogni congiunzione è sempre di 1 punto, e funge da "jolly": può cioè sommarsi, in un discorso, al valore di qualsiasi argomento negativo, affermativo, dubitativo e giocativo.

Attenzione: una congiunzione può sommare il proprio valore a un argomento dello stesso discorso, ma non sostituirsi a questo. Cioè non si può dare, ad esempio, un valore affermativo a un "che" se non è presente alcun argomento affermativo nel discorso.

Ma vediamo un esempio, e passiamo alla fig. 4. Negostrato ha "scoperto" un gruppo di adepti che si è rivelato così composto: 2 adepti di Dubbione, 1 di Affermide e 1 di se stesso.

Deve quindi, per conquistare questo gruppo, giocare un discorso con almeno un valore di 4 punti dubitativi (2 punti per 2 adepti) e 2 punti affermativi (2 punti per 1 adepto); per l'adepto del proprio tipo non deve spendere argomenti (lo si considera automaticamente conquistato).

Come vediamo nella fig. 4. Negostrato ha giocato il discorso *Forse è vero / che / penso;* e i punti giocati sono sufficienti alla conquista di quel gruppo di adepti. Infatti al valore "3" di *forse è vero* si aggiunge il valore "1" della congiunzione *che,* per un totale di 4 punti dubitativi; mentre i 4 punti affermativi di *penso* sono più che sufficienti (ne bastavano 2).

La stessa logica si applica quando un filosofo decide di conquistare un gruppo di adepti già "scoperto" (cioè un segnalino che era stato voltato in precedenza senza essere conquistato). In questo caso non si ha lo svantaggio della sorpresa, ma il "prezzo" di quel segnalino è più alto: ogni adepto costa infatti 3 punti-argomento. (Naturalmente gli adepti del proprio tipo continuano ad essere "gratuiti").

Nella fig. 5 vediamo come Affermide si è portato adiacente a un gruppo di adepti già scoperto e lo conquista con il discorso *forse penso /*

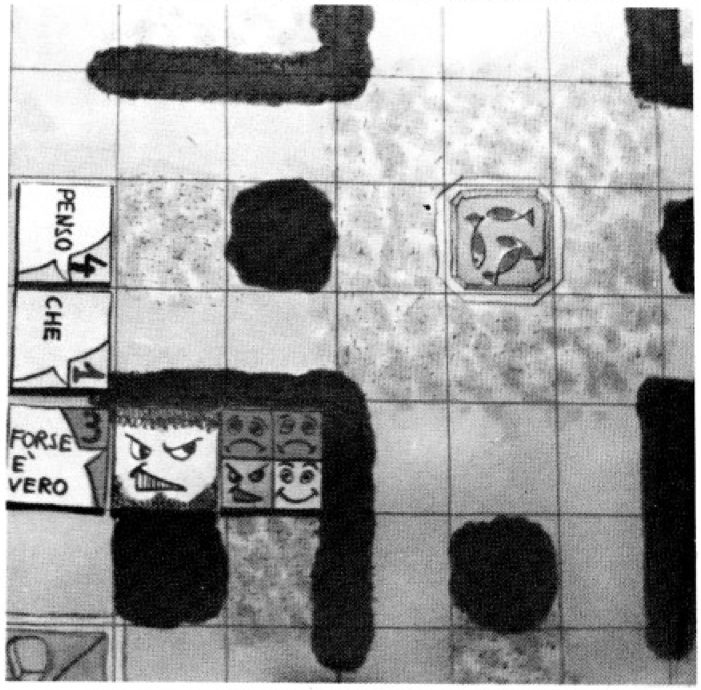


figura 4

dunque / forse sono / un gioco.

La richiesta di 9 punti dubitativi da parte dei 3 adepti di Dubbione è ampiamente soddisfatta da *forse penso* e *forse sono* (10 punti), e quella di 3 punti giocativi da parte dell'adepto di Giocrate è soddisfatta di misura da *un gioco* (2 punti) con l'aiuto della congiunzione *dunque* (1 punto).

In entrambi gli esempi, notare anche l'importanza delle congiunzioni *che* e *dunque* ai fini della dislocazione del discorso sulla mappa. Senza la "curva" creata dalle congiunzioni, quei discorsi sarebbero terminati al primo argomento.

D10) **Come deve essere un discorso nella sfida tra filosofi**

In accordo a D6) e D8), anche nella sfida tra filosofi ogni giocatore è libero di giocare quanti e quali argomenti vuole nel corso di una sfida.

Ma in questo caso, agli effetti del punteggio finale, saranno contati solo i valori degli argomenti propri di ciascun filosofo (cioè quelli affermativi per Affermide, quelli negativi per Negostrato, eccetera), più tutte le congiunzioni, e 1 punto per ogni segnalino-adepto posseduto.

Vediamo, nelle sue fasi, una tipica sfida tra filosofi e il suo risultato. Cioè passiamo alla fig. 6.

Dubbione si è portato adiacente ad Affermide, con l'intenzione di sfidarlo. Diciamo che Dubbione ha sotto di sè 3 gruppi (cioè tre segnalini) di adepti, e Affermide ne ha 1 solo.

A) Dubbione attacca dicendo: *Forse penso,* un argomento di 4 punti che, sommato ai 3 segnalini-adepti posseduti da Dubbione, dà 7 punti.

B) Affermide controbatte: *Ho / e / sono,* cioè un totale di (5+1+6) 12 punti argomenti, più 1 segnalino-adepti=13 punti. A questo punto la sfida sarebbe vinta da Affermide, con un vantaggio di (13-7) 6 punti.

C) Ma Dubbione insiste aggiungendo al *Forse penso* questi altri argomenti: *Ma / forse è vero / che / gioco a pensare / un dubbio,* cioè 1+3+1+2=7 punti, che sommati ai 7 che abbiamo visto in 6A), danno un totale di 14 punti. Cioè Dubbione è ora in vantaggio di 1 punto su Affermide. (Notare che l'argomento *Gioco a pensare* non è stato conteggiato, perchè non essendo proprio di Dubbione non ha

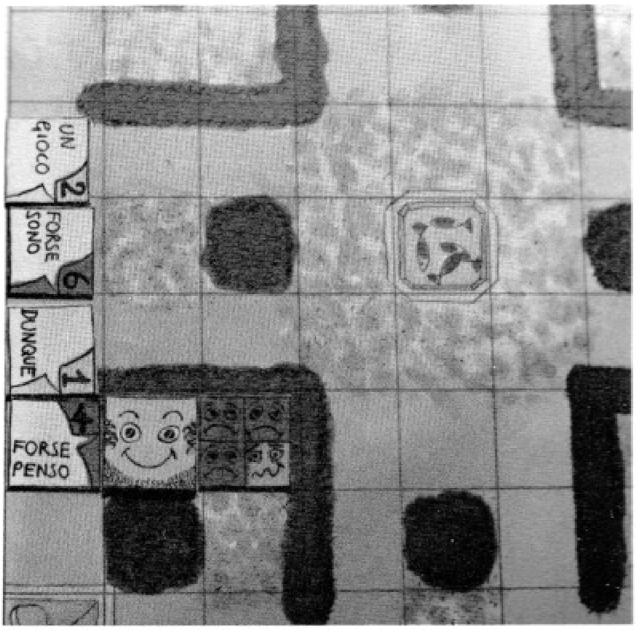


figura 5

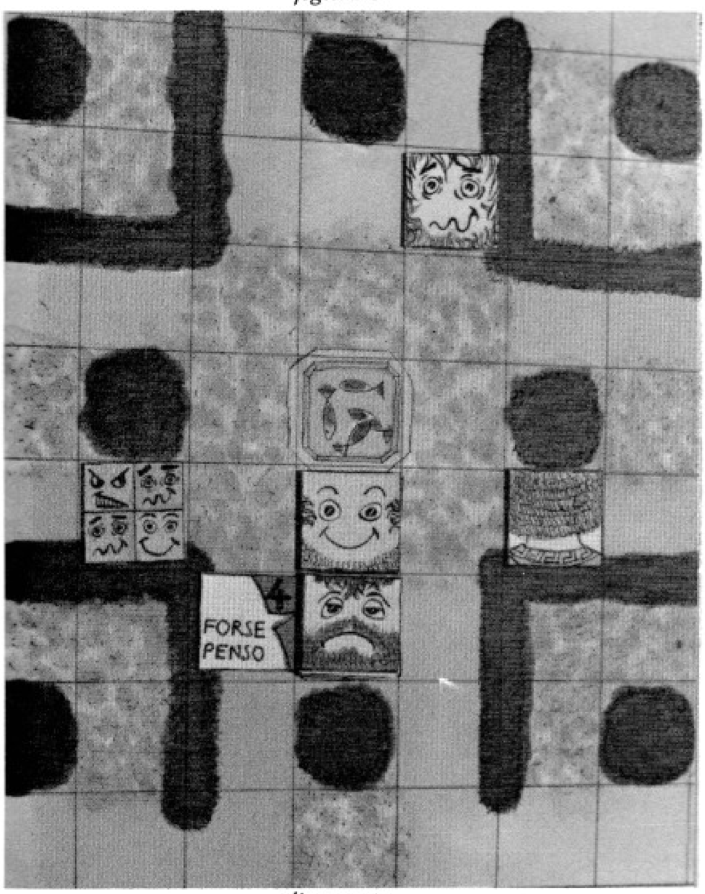


figura 6A

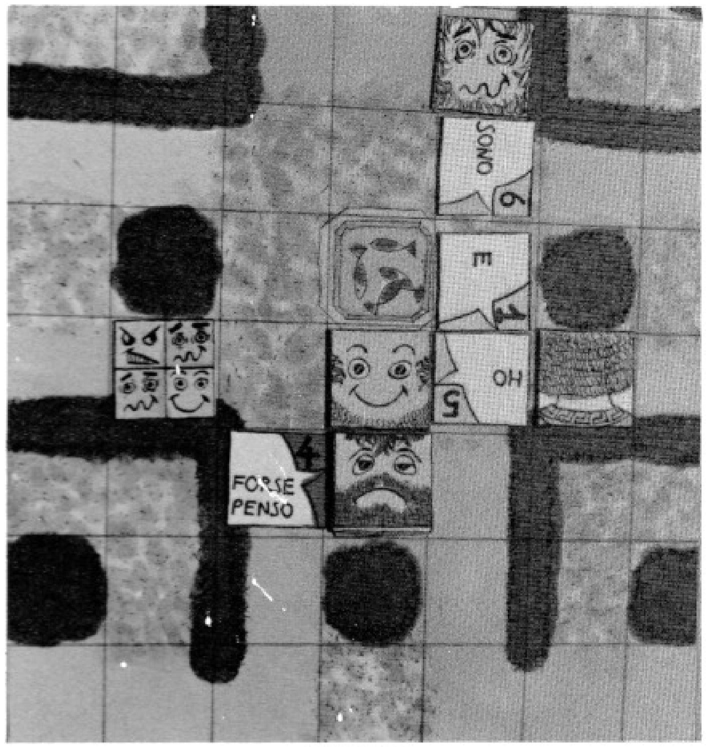


figura 6B

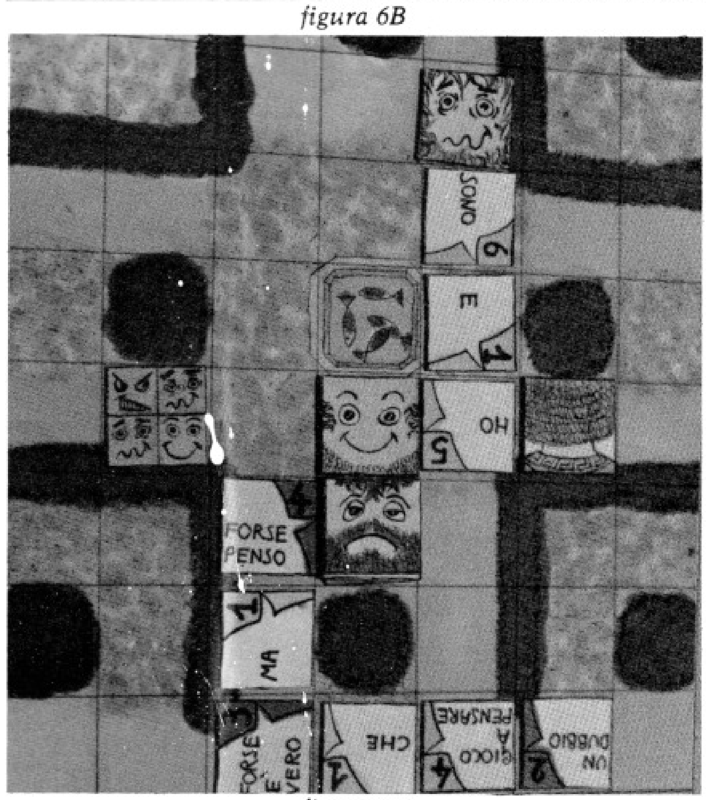


figura 6C

effetto ai fini del punteggio nella sfida tra filosofi. In questo caso è stato giocato solo con ovvi intenti strategico-logistici).

D) Affermide risponde ancora. A *Ho / e / sono* aggiunge: *Una affermazione / dunque / è bello,* cioè 2+1+3+6=6 punti, che sommati ai 13 di 6B) danno un totale di 19 punti, 5 punti più di Dubbione. E diciamo che qui Affermide ha esaurito i suoi argomenti utili. Dubbione non demorde: il suo *Forse penso / ma / forse è vero / che gioco a pensare un dubbio* si conclude con un tremendo *perchè forse ho,* che risolve la questione.

Infatti gli 1+5=6 punti di quest'ultima battuta, sommati ai 14 di 6C), danno un totale di 20 punti, 1 punto più di Affermide. Insomma Dubbione, con il discorso *Forse penso, ma forse è vero che gioco a pensare un dubbio perché forse ho,* sostenuto" da 3 gruppi di adepti, ha battuto di 1 punto Affermide che si è prodotto in un bellissimo ma sfortunato *Ho e sono una affermazione dunque è bello,* "sostenuto" purtroppo da 1 solo gruppo di adepti.

Gli effetti di ogni sfida tra filosofi sono trattati in D6). Notare nelle sequenze della figura 6) l'utilità delle congiunzioni agli effetti della dislocazione dei discorsi; Affermide, dopo l'argomento *Ho,* trova la strada sbarrata da Negostrato umiliato, ma può proseguire di lato grazie alla "curva" creata dalla congiunzione *e.*

Dubbione deve gran parte della riuscita del suo lungo e contorto discorso alle congiunzioni *ma, che* e *perchè.*

Notare anche come un discorso (in questo caso quello di Affermide, interrotto all'altezza di *sono* dalla presenza di Giocrate) può continuare ripartendo da un'altra casella adiacente allo stesso filosofo.

E) **Raccogliere argomenti**

Agli effetti della "ricerca di adepti" e della "sfida tra filosofi", è importante possedere argomenti.

In queste regole di gioco è chiamato "argomento" ogni segnalino-argomento, cioè ogni segnalino contenente



Rivivere l'epopea di Marco Polo.
Scoprire i segreti dell'Asia, evitare tutti i pericoli e rientrare a Venezia ricchi di esperienze, di denaro e di pietre preziose.
I viaggiatori partono da Venezia provvisti ciascuno di un capitale di 240 bisanti. Devono scegliere il loro itinerario per arrivare sani e salvi a Khanbalig, la capitale dell'Impero del Gran Kan Kublai.
Qui, ad ogni viaggiatore, viene affidata una missione che gli permette di scoprire uno dei grandi segreti dell'Oriente.
(Pensate che già prima di Marco Polo, cioè circa mille anni fa, i Cinesi avevano inventato l'elicottero e la macchina per fabbricare carta da stampa).
Sulla via del ritorno, ogni viaggiatore continuerà a commerciare e dovrà evitare pirati e predoni che potrebbero spogliarlo di tutte le sue ricchezze.
Vince il giocatore che riesce a ritornare a Venezia per primo col capitale minimo richiesto e sarà proclamato "MESSER MILIONE".

eg
EDITRICE GIOCHI
MILANO

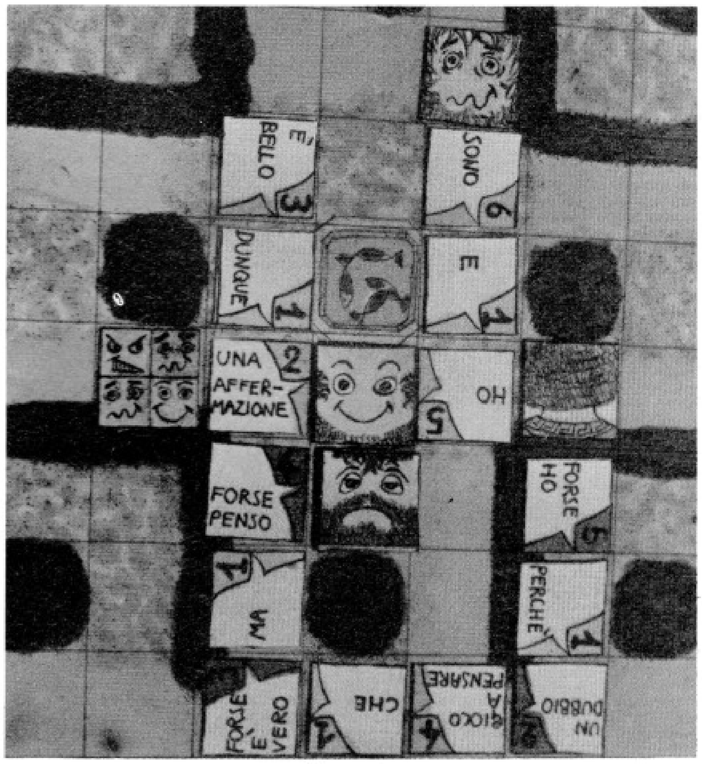


figura 6D

parole. Agli effetti del "giocare" o "raccogliere" argomenti, sono considerati argomenti anche le congiunzioni, ossia quei segnalini-argomenti di colore neutro.

Per raccogliere uno o più argomenti, basta che un giocatore porti il suo filosofo nella stessa casella di quel o quegli argomenti. Allora potrà semplicemente, nella fase B) del proprio turno di gioco, togliere quel o quegli argomenti dalla mappa e aggiungerli alla serie di argomenti già in suo possesso.

F) **Come si vince**

Intanto, sarà bene stabilire *quando* si vince, cioè a che punto la partita si conclude.

Esistono due possibilità, valide entrambe sia nella partita a due che in quella a tre o a quattro giocatori.

A) La partita completa, che poi è la partita classica e quella che rispecchia una più logica risoluzione del gioco.

La partita termina quando non ci sono più adepti nel giardino, cioè quando tutti gli adepti sono stati portati nelle rispettive dimore dei filosofi. (Notare che un filosofo il quale ha palesemente perso potrebbe rimanere in giro per il giardino con un suo gruppo di adepti "fedele", cioè non conquistabile dagli altri filosofi, semplicemente allo scopo di non far finire la partita. Un simile comportamento è ovviamente inaccettabile, e in tal caso la partita si dichiara comunque conclusa).

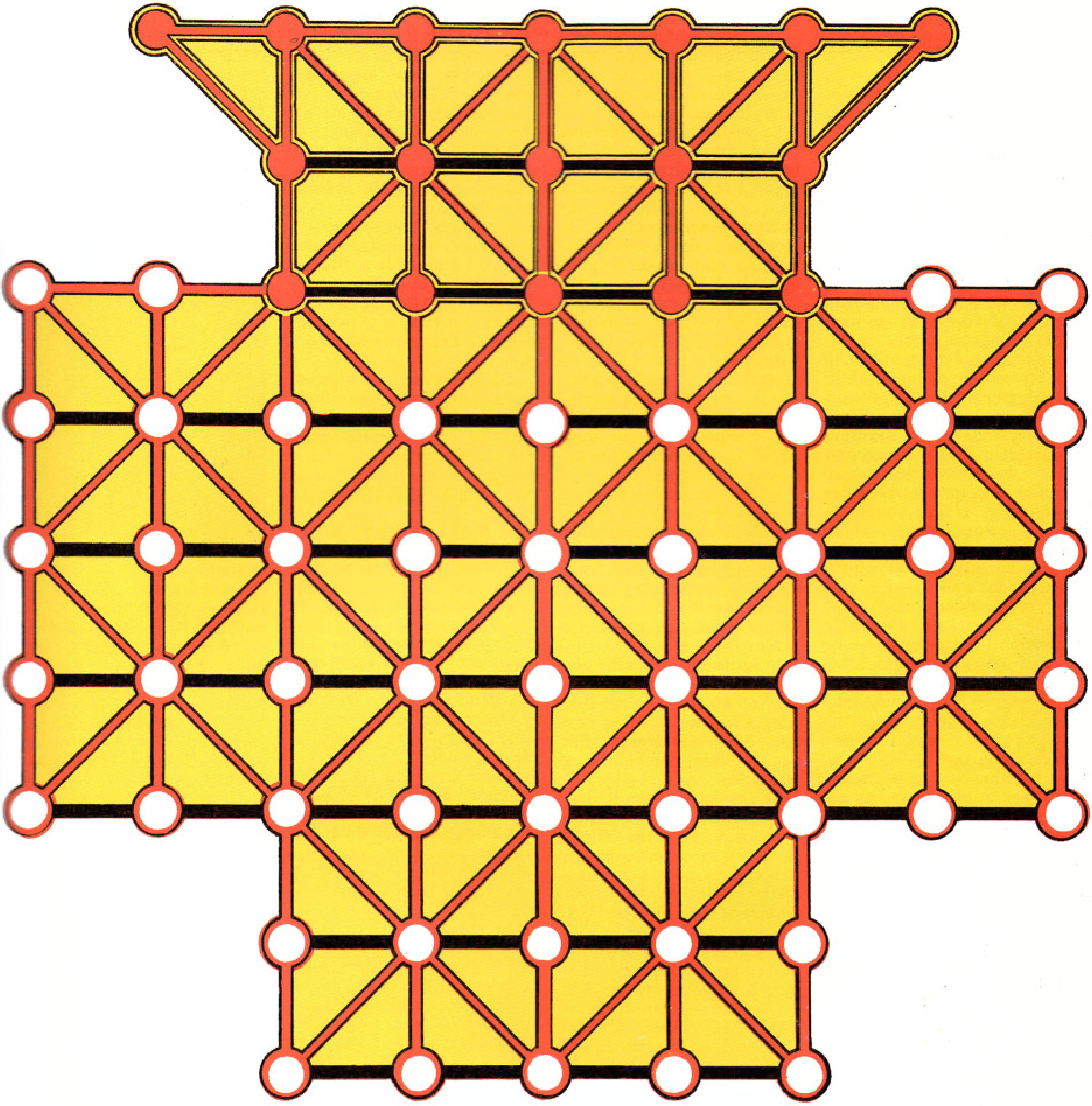
La partita completa dura, in media, un'ora e mezza - due ore.

B) La partita a turni, per chi preferisce una soluzione più sbrigativa.

Semplicemente, i giocatori concordano quanti turni giocare (turni di cui terranno traccia in un foglietto a parte), considerando che ogni turno dura in media 6 minuti nella partita a due, 9 in quella a tre, e 12 minuti in quella a quattro giocatori. Considerare anche che in meno di cinque turni completi non si può combinare granchè.

Vince chi ha totalizzato più punti. Ogni giocatore conta 2 punti per ogni adepto "non proprio", e 1 punto per ogni adepto "proprio" da lui conquistato. Ad esempio, se Giocrate possiede un segnalino-adepti contenente 1 individuo del tipo Affermide, 1 del tipo Negostrato, 1 del tipo Dubbione e 1 del tipo Giocrate, quel segnalino vale per lui (2+2+2+1)=9 punti.

Attenzione: nella partita a turni, allo scadere del termine ogni filosofo conterà sia il valore dei segnalini-adepti già portati nella propria dimora che di quelli ancora nel giardino ma già "conquistati".



IL GIRO DEL MONDO IN OTTANTA GIOCHI

di Roberto Casalini

Phileas Fogg, l'eccentrico personaggio di Verne che per scommessa fece il giro del mondo in ottanta giorni, scrollerebbe le spalle.
Ripetere la sua impresa sostituendo i giochi ai giorni, lo ammettiamo, è senz'altro più facile e meno originale. Tuttavia, anche il viaggio che Pergioco ha deciso di intraprendere da questo numero ha uno scopo.

Il mondo, per i giocatori, si è ristretto. Chi conosce il *Surakarta,* il *Sugoroku,* il *Derrah,* il *Puluc?* Chi sa che questi quattro giochi sono (o erano) praticati in Indonesia, in Giappone, in Mauritania e presso gli indios dell'America centrale?

Figli della civiltà industriale, conosciamo ormai soltanto le confezioni colorate che giungono dagli Stati Uniti, dall'Inghilterra e dalla Germania, e i giochi prodotti e messi in commercio nel nostro paese.

Abbiamo deciso, allora, di metterci in viaggio e di esplorare il pianeta alla ricerca di vecchi tavolieri, di giochi dimenticati, di nuove occasioni di divertimento.

I lettori più curiosi avranno una buona occasione per ampliare le loro conoscenze. I lettori amanti del *fai da te* troveranno nuovi tavolieri da riprodurre. Per tutti sarà, ne siamo certi, una piacevole esperienza.

Dai lettori ci aspettiamo un'attiva partecipazione. Le regole di parecchi giochi sono spesso approssimative o imprecise; il movimento dei pezzi, le condizioni di cattura, i punteggi vanno sovente riformulati.

I lettori vogliono avanzare proposte, suggerire varianti? Dai prossimi numeri, una parte della rubrica sarà dedicata alle loro osservazioni.

E ora, mettiamoci in cammino. La prima tappa del nostro viaggio è l'India, paese in cui sosteremo per qualche mese.

All'India il gioco deve molto. Gli scacchi sono nati lì, nella loro primitiva versione, il *Chaturanga.* Anche i giochi di percorso hanno visto la luce nel subcontinente indiano: il *Pachisi* è il progenitore del *Ludo,* gioco noto in Italia sotto il nome *Non t'arrabbiare*; il *Moksha Patamu* è l'antenato di *Scale e serpenti.*

Viene dall'India anche il gioco di cui ci occuperemo. Il Bell lo chiama *Asalto,* ma in Europa, dove ha goduto di una certa popolarità agli inizi del secolo, ha assunto svariate denominazioni.

In Germania e Francia era conosciuto sotto il nome di *Transvaal,* e commemorava uno dei più noti episodi della guerra anglo-boera, l'assedio di Ladysmith.

In Italia, circolavano parecchi fogli a stampa (Marca Stella e simili) in cui il gioco veniva chiamato *La fortezza* o *La cittadella.*

La variante anglo-indiana che qui proponiamo, *Asalto,* ha anche un altro nome: *Ufficiali e sepoys.* I sepoys erano i soldati indiani inquadrati nell'esercito inglese. Il gioco si ispira alla rivolta indiana che avvenne nella metà del XIX secolo.

In *Asalto,* un giocatore manovra tre pedine (gli ufficiali) con cui difende il forte (i diciassette punti rossi della scacchiera qui riprodotta). Il suo avversario manovra cinquanta pedine (i soldati o sepoys) con cui muove all'assalto del forte cercando di espugnarlo.

Asalto, dunque, appartiene a quella categoria di giochi da tavoliere basati sulla disparità delle forze in campo di cui *La volpe e le oche,* un gioco medievale di origine scandinava, è l'esemplare più illustre e conosciuto in Europa.

In India esistono altri giochi basati sul principio di *Asalto: Mucche e leopardi, L'avvoltoio e i corvi,* e così via. Ne riparleremo. Per ora, vediamo come si gioca ad *Asalto.*

Le regole. Si gioca in due, sul tavoliere qui riprodotto. Un giocatore ha tre ufficiali, l'altro cinquanta sepoys. Scopo dei sepoys è di immobilizzare gli ufficiali o di occupare il forte. Scopo degli ufficiali è di uccidere il maggior numero possibile di sepoys per vanificare il loro obiettivo.

Gli ufficiali vanno disposti su tre qualsiasi dei diciassette punti rossi che rappresentano il forte.

I cinquanta sepoys vanno disposti nel terreno attorno al forte (i punti bianchi).

Durante il suo turno, il giocatore che manovra i sepoys muove una pedina di una casella (da un punto all'altro).

I sepoys possono muovere soltanto lungo le linee rosse e soltanto in avanti, verso il forte. Non possono muovere lungo le linee nere e non possono retrocedere.

Gli ufficiali possono muovere in qualsiasi direzione, sia lungo le linee rosse che lungo quelle nere.

L'ufficiale uccide il sepoy saltandolo in linea retta, purché il punto dietro di esso sia libero. Il sepoy ucciso è rimosso dalla scacchiera. L'ufficiale può effettuare catture multiple.

L'ufficiale, quando ne ha l'occasione, è obbligato a catturare. Se omette la cattura, l'avversario lo "soffierà" togliendolo dalla scacchiera.

I sepoys vinceranno la partita se immobilizzeranno i tre ufficiali (vale a dire: se metteranno le pedine avversarie in condizione di non poter muovere) o se occuperanno i diciassette punti del forte.

Gli ufficiali vinceranno se riusciranno a uccidere tanti sepoys da impedire ai superstiti di immobilizzarli o di occupare il forte.

Una partita ad Asalto

Per chi vuol farsi un'idea della meccanica del gioco, riproduciamo la trascrizione di una partita.

Tenere presente che: a) il tavoliere è stato numerato da 1 a 67, a partire dal primo punto in alto a sinistra. La prima fila in alto va dunque dall'1 al 7, la seconda fila dall'8 al 12, e così via; b) i numeri posti fra parentesi, in ogni mossa, si riferiscono agli ufficiali; c) le mosse sono assai semplici da interpretare: 6-17, per esempio, significa che un sepoy si sposta dal punto 26 al punto 17. L'unico simbolo che compare sono i due punti (:), che significano "cattura". La mossa 28:29-30 va dunque letta: l'ufficiale che è nel punto 28 cattura il sepoy che si trova nel punto 29 e, dopo averlo saltato, si ferma al punto 30.

All'inizio della partita, i tre ufficiali sono stati collocati nei punti 8, 12 e 17. **1.** 14-15 (17-16); **2.** 13-14 (16-9); **3.** 20-19 (9-17); **4.** 21-20 (17-11); **5.** 26-17 (11-10); **6.** 35-26 (10-11) **7.** 19-18 (12-19); **8.** 30-21 (19:27-35); **9.** 28-19 (11:18-27:17-9); **10.** 25-17 (9:17-27:26-25); **11.** 19-11 (25-17); **12.** 11-4 (17-9); **13.** 20-19 (9-3); **14.** 4-5 (35-27); **15.** 5-6 (27-28); **16.** 19-12 (28:29-30); **17.** 37-28 (30-29); **18.** 36-27 (29-19); **19.** 27-17 (19:28-37); **20.** 17-11 (3-4); **21.** 11-5 (37-27); **22.** 39-30 (4-11); **23.** 21-20 (27-19); **24.** 30-21 (19-29); **25.** 48-39 (11-19); **26.** 57-48 (29-37); **27.** 15-9 (8:9-10); **28.** 24-15 (37:47-57); **29.** 46-37 (57-47); **30.** 37-28 (47:38-29:28-27); **31.** 39-29 (19:29-39:48-57); **32.** 12-7 (27-19); **33.** 15-8 (10-9); **34.** 14-15 (9-16); **35.** 33-24 (16:15-14); **36.** 42-33 (14-15); **37.** 22-13 (15:8-2); **38.** 23-14 (2-8); **39.** 31-22 (57-47); **40.** 40-31 (47-37); **41.** 31-23 (37-27); **42.** 41-31 (27-17); **43.** 34-25 (17-16); **44.** 43-34 (16-17); **45.** 56-47 (17-27); **46.** 25-16 (27-17); **47.** 47-37 (17:16-15); **48.** 37-28 (19:28-37); **49.** 20-19 (37-28); **50.** 19-12 (28-19); **51.** 44-35 (15-25); **52.** 52-43 (25:33-41); **53.** 34-25 (41-33); **54.** 25-17 (33:24-15); **55.** 17-10 (15-25); **56.** 10-4 (15-25); **57.** 35-27 (34:43-52); **58.** 51-41 (19:27-35); **59.** 21-20 (35-27); **60.** 20-19 (27-18); **61.** 19-11 (52-43); **62.** 58-51 (43-42); **63.** 49-40 (42:51-58); **64.** 14-15 (8:15-24); **65.** 4-3 (24-15); **66.** 14-4 (58-51); **67.** 13-14 (51:50-49:41-33:23-13).

A questo punto i sepoys abbandonano, dando partita vinta agli ufficiali. I sepoys hanno perso 26 pedine su 50 e sono riusciti a conquistare soltanto 6 dei 17 punti del forte. Undici punti rimangono ancora scoperti.

Questa che abbiamo trascritto è una delle tante partite di *Asalto* che abbiamo disputato: i sepoys ne sono usciti quasi sempre malconci.

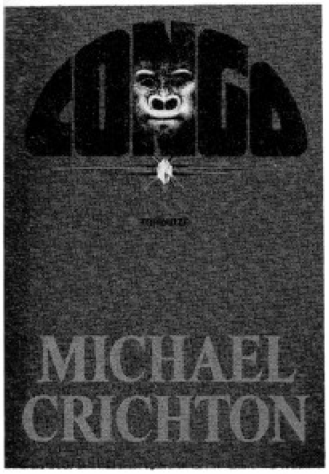
I sepoys potevano, probabilmente, giocare meglio, e la partita trascritta non è di livello tecnico eccelso. Espugnare il forte, però, è impresa quasi disperata, e altrettanto difficile è l'obiettivo di immobilizzare gli ufficiali. Ne consegue che *Asalto,* pur essendo un gioco piuttosto avvincente, risulta squilibrato a favore degli ufficiali.

Che fare? In primo luogo, è necessario mettere a punto una strategia che consenta ai soldati di utilizzare al meglio le loro forze. I lettori vogliono provarci?

I problemi principali, a nostro avviso, sono: trovare una strategia per occupare i punti 10, 11, 17 e 18; stabilire un indice di sacrificio dei soldati, stabilire una strategia per costringere gli ufficiali a sortite che li allontanino il più possibile dal forte.

Inoltre, è forse il caso di ipotizzare un punteggio basato su più partite: la parola, per ogni suggerimento, ai lettori.

Michal Crichton
Congo
Milano, Garzanti
1982
pp. 350, lire 8.500



Congo di Michael Chrichton è uno di quei romanzi che si leggono tutti d'un fiato. È un riuscito misto tra avventura, fantascienza e il reportage giornalistico.

Si raccontano i tredici giorni dell'ultima spedizione americana nella regione nordorientale del bacino fluviale del Congo, effettuata nel giugno del 1979. Dopo appena un secolo, dunque, da quando la stessa regione era stata per la prima volta esplorata da Henry Morton Stanley, nel 1874-77.

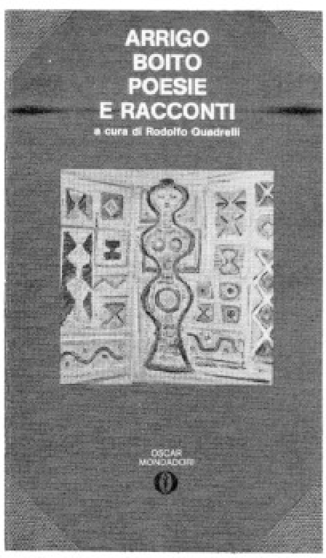
"*Stanley* — dice Chrichton nell'introduzione — *avrebbe approvato la spedizione americana, che fu condotta con la massima segretezza e dando molto peso al fattore rapidità. Quando nel 1875 Stanley passò accanto ai Virunga, per arrivare ci aveva messo quasi un anno; gli americani organizzarono la spedizione e arrivarono in questa zona della giungla in poco più di una settimana*".

La differenza fondamentale tra gli uomini al seguito del giornalista e quelli dell'ERTS (Earth Resources Technology Services) sta nel fatto che i nostri contemporanei sono andati nella foresta africana in compagnia di strumenti elettronici che, oltre a tenerli costantemente in contatto con la base-guida di Houston, si sono rivelati preziosi per l'approfondimento di alcune scoperte.

Senza il computer, lo zoologo Peter Elliot non avrebbe mai potuto essere certo di avere individuato una nuova specie di gorilla; senza i rivelatori elettronici la città perduta nella giungla sarebbe rimasta un mistero, perché non si sarebbero potuti scorgere i graffiti alle pareti, testimoni di una civiltà.

Karen Ross, giovane esperta dell'ERTS, una specie di maga della consolle elettronica, guida alcune importanti scelte del gruppo: non può perdere tempo, ha un obiettivo preciso. Deve trovare i diamanti blu e battere sul tempo il consorzio euro-giapponese che, contemporaneamente, cerca le stesse pietre. Non è facile e la lotta procede senza esclusione di colpi. I diamanti blu servono all'elaborazione di laser attivati ad alta energia e armamenti a fasci di particelle che operano alla velocità della luce. Diventeranno quindi la più importante risorsa militare del mondo.

Arrigo Boito
Poesie e racconti
Milano, Oscar
Mondadori 1981
pp. 265, lire 4.500



Ne *L'alfier nero* di Arrigo Boito (contenuto in *Poesie e racconti* di A.B., Mondadori, Oscar), il gioco degli scacchi non è solo un pretesto letterario per raccontare una storia, ma la partita che viene descritta è l'essenza stessa della novella.

Boito (1842-1918), musicista, poeta e scrittore fu uno dei più attivi protagonisti della vita artistica della Milano della Scapigliatura.

L'alfier nero inizia con la descrizione rilassata di futili conversazioni in una stazione termale. Il tono della novella si alza quando l'Autore si concentra sulla partita a scacchi tra Anderssen, uomo bianco arrogante e razzista, e Tom, negro silenzioso e timido.

Il gioco si apre con l'incidente che ne segnerà il destino: l'alfiere nero si rompe e la testa di legno viene riattaccata con della ceralacca rossa. Durante la partita si delineano presto due diverse strategie. La marcia di Anderssen, mossa dopo mossa, è trionfale e simmetrica: *somigliava alle prime evoluzioni di una grande armata che entra in una grande battaglia.* A questo ordinato sistema, il nero contrappone il più completo disordine che *in faccia allo schieramento dei bianchi, diventava esso pure una vera forza, una vera minaccia.* Poi sarà proprio grazie all'alfiere "ferito" che Tom riuscirà a vincere la partita, capovolgendo ogni pronostico a favore dell'avversario e distruggendo così la perfida aria di superiorità dell'uomo bianco.

Massimo Bontempelli
La scacchiera davanti allo specchio
Palermo, Sellerio
1981
pp. 91, lire 4.000



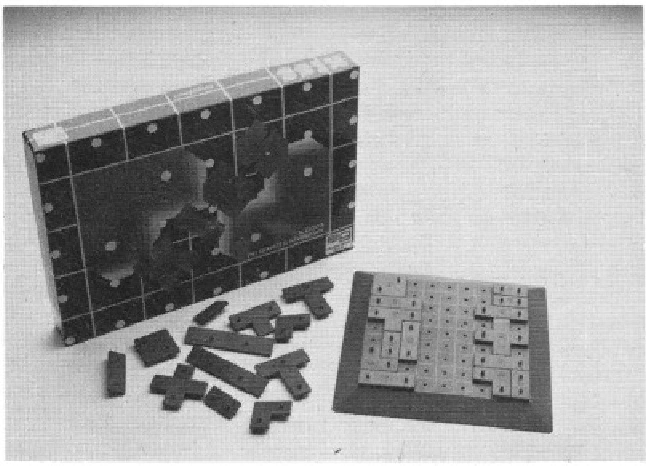
La scacchiera davanti allo specchio è una delle favole "metafisiche" di Massimo Bontempelli (1878-1960).

Di recente, forse anche per il diffuso clima di riscoperta degli anni '30, si è tornato a parlare di Bontempelli, a metterne in scena opere teatrali e a ristamparne novelle. L'editore Sellerio di Palermo ha pubblicato quest'anno, nella collana *La memoria, La scacchiera davanti allo specchio.*

È impossibile non cogliere, leggendo questo racconto, l'analogia con *Alice attraverso lo specchio* di Lewis Carrol. Un bambino di dieci anni si addormenta davanti ad uno specchio e, come Alice, sogna di attraversarlo. Davanti allo specchio sta una scacchiera. Il bambino, guidato dal Re bianco, fa un viaggio nel mondo vuoto e infinito delle persone e degli oggetti che, anche una sola volta, si sono riflessi nello specchio.

Mentre la società vittoriana suggeriva a Lewis Carrol fantasie bizzarre e improbabili, il "realismo magico" di Bontempelli mostra la metafora di un mondo di inetti manichini, che non sanno giocare, né divertirsi. *I pezzi degli scacchi* — dice il Re bianco — *sono molto, molto più antichi degli uomini: molti secoli dopo che c'erano gli scacchi sono nati gli uomini, che sono all'ingrosso una specie di pedoni, con i loro alfieri, Re e Regine; e anche i cavalli, a imitazione dei nostri. Allora gli uomini hanno fabbricato delle torri per fare come noi. Hanno poi fatto anche altre cose, ma quelle sono tutte superflue. E tutto quello che accade tra gli uomini, specialmente le cose più importanti che si studiano poi nella storia, non sono altro che imitazioni confuse e variazioni impasticciate di grandi partite a scacchi giocate da noi. (...) Noi siamo veramente eterni."*

Ora, certo, questo Re così presuntuoso e superbo somiglia fin troppo, nella sua illusione di eternità, ai dittatori che insanguinarono l'Europa degli anni '30. Ma è legittimo pensare che qui vi sia anche un giudizio amaro del Bontempelli poeta verso gli uomini del suo tempo: esseri sciocchi e ignoranti che non si accorgono che da millenni sono prigionieri dello stesso "gioco", un gioco che non sapranno mai vincere. **(p.j.)**



Questo gioco è composto da 26 elementi in plastica che vengono via via collocati su un tavoliere.

Un giocatore dispone di 13 sagome azzurre e il suo avversario dispone di 13 sagome rosse. Ogni volta che una sagoma rossa tocca con un lato (cioè bacia, in inglese kiss) una sagoma azzurra, questa viene capovolta e diventa rossa.

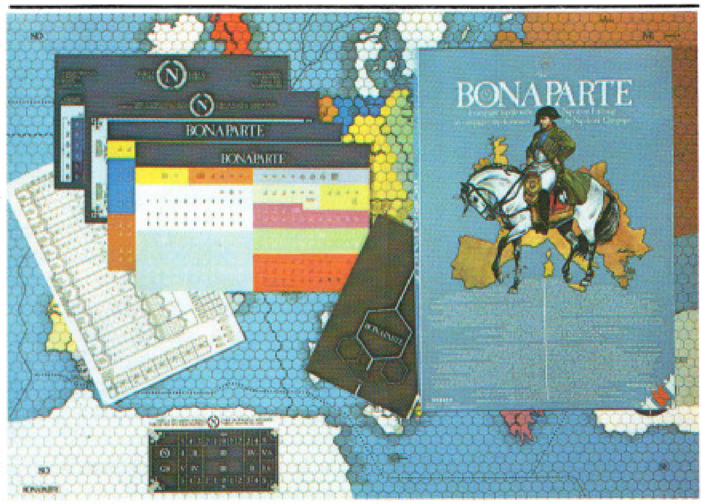
Ogni sagoma ha inciso a rilievo il suo valore, da 2 a 5 punti.

Quando tutte le 26 sagome sono state giocate, si contano i punti delle sagome rosse e delle sagome azzurre che sono rimaste sul tavoliere. Il giocatore possessore del colore che ha raggiunto il più elevato punteggio è dichiarato vincitore.

È un nuovo gioco che appare contemporaneamente in tutti i Paesi d'Europa ed è stato creato dallo stesso inventore dell'ormai famoso Red Seven.

eg
EDITRICE GIOCHI
MILANO

BONAPARTE



Boardgame prodotto dalla International Team. Livello di difficoltà 6, Tempo di gioco 8-10 ore. Scala di ogni esagono 50 Km. circa.

Contenuto della Scatola: la I.T. aveva presentato negli anni passati una sua linea napoleonica, a livello operativo, caratterizzata da un reticolo formato da quadrati e ottagoni. Con Bonaparte invece si ritorna al classico esagonato, come meglio si addice al livello strategico rappresentato in questa simulazione. Le basi storiche sono infatti le vicende militari del piccolo corso, dal 1806 al 1813.

Sulla mappa, come al solito in cartone rigido spezzato in quattro settori, viene presentata la carta dell'Europa, dalla penisola iberica fino a Mosca. Le pedine (più di 300) rappresentano tutte le forze dell'epoca. Oltre ai Francesi sono presenti Inglesi, Austriaci, Prussiani, Russi, Spagnoli, Portoghesi, Italiani, Napoletani, Renani, Olandesi e Ottomani.

Sistema di gioco: ogni esercito è suddiviso in flotte — di stanza nei porti più importanti — e unità terrestri, che partono dai confini storici. Queste ultime sono poi ancora suddivise in coscritti, normali e veterani, con valori differenti a seconda dell'esperienza. Ogni esercito che subisce perdite può essere ricostituito in base al bilancio dello stato a cui appartiene e alle possibilità demografiche, ma i nuovi arrivi saranno appunto coscritti, i quali, sopravvivendo, vengono sostituiti con pedine più anziane.

Gli esiti degli scontri bellici (in ognuno dei quattro settori si può verificare una sola grande battaglia per stagione) incidono sulla situazione politica, determinando il regime delle alleanze. Ciò a sua volta si ripercuote ancora sul campo, dato che gli alleati forniscono truppe a Napoleone, oltre a determinare la vittoria finale, che spetterà ai Francesi solo se questi controlleranno entro il 1812 tutta l'Europa (Russia naturalmente compresa). In alternativa a questo obiettivo c'è la conquista della Gran Bretagna, possibile tuttavia solo se si ha il controllo dei mari.

La meteorologia stagionale incide sui bilanci annuali, i quali attribuiscono tanti punti con cui mantenere o rafforzare i propri eserciti. Storicamente, mentre agli Inglesi spetta il compito di rifornire i propri alleati per evitarne la resa al Francese, questi può razziare i propri amici, salvo ridurli in una situazione tanto disperata da indurli alla rivolta.

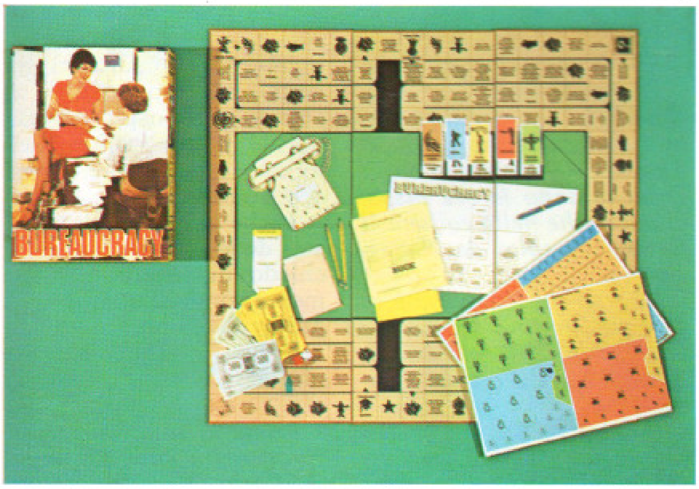
La strategia necessaria per arrivare alla vittoria deve essere globale: è infatti fondamentale controllare tutti i settori dell'Europa, distribuendo le forze in modo corretto e decidendo di volta in volta dove "spingere" e dove mantenersi in posizione. È dunque necessaria una pianificazione a lungo termine.

La risoluzione dei combattimenti è calcolata su una doppia serie di tabelle

militari e politiche, mentre tavole di risoluzione a parte sono previste per gli scontri in mare.

Commenti: tutta una serie di regole particolari (rivolte di palazzo a Parigi, che costringono Napoleone lontano dai campi di battaglia, comandanti più o meno aggressivi, assedi, unità potenziate per artiglieria e cavalleria, linee logistiche e centri di rifornimento, intervento ottomano nella guerra e così via) rendono questo gioco abbastanza complesso e lungo, consigliabile pertanto solo a chi dispone di sufficiente esperienza e tempo di gioco.

BUREAUCRACY



Gioco di ambiente prodotto dalla Avalon Hill Game Company, Baltimora, USA.

Contenuto della scatola: Una mappa in cartone pesante divisa in tre pezzi; due opuscoli di regole in inglese e uno in italiano; 240 counter quadrati "Prerequisiti promozionali; 20 pezzi "Sfere di influenza"; 64 pedine; banconote; 100 carte.

Sistema di gioco: gli otto giocatori che possono partecipare a *Bureaucracy* cercano di ricreare sul tavoliere l'atmosfera un po' allucinata e molto confusionaria della burocrazia di un qualunque stato moderno.

All'inizio della partita ciascun giocatore si sceglie un ruolo: può essere uno Scansafatiche, uno Zelante, un Megalomane o un Furbacchione. In relazione al ruolo, vengono ricevuti in dotazione iniziale un certo numero di Prerequisiti promozionali (ossia di counter che, accumulati, permettono di accedere ai livelli superiori della scala gerarchica) e una certa quantità di denaro. Poi ogni "impiegato" dispone un proprio segnalino sulla casella di partenza ed un analogo segnalino, più piccolo, sull'organigramma stampato sul tavoliere.

E si parte. Girando a colpi di dado lungo il percorso si debbono eseguire le istruzioni contenute in ogni casella sulla quale capita di fermarsi. Proprio nel testo di queste istruzioni si è sbizzarrita la fantasia dei progettisti dell'Avalon Hill: il linguaggio è quello dei burosauri, i premi e le sanzioni vengono distribuiti per i motivi più assurdi.

Man mano che si accumulano Prerequisiti promozionli adatti al proprio ruolo si sale nella scala gerarchica, anche se questo non l'unico modo di ottenere promozioni (ci sono caselle del percorso che consentono avanzamenti — e retrocessioni — immediate e si possono anche scalzare dalla posizione occupata gli altri giocatori grazie alle lotte di potere). Vince chi per primo riesce ad occupare la poltrona di direttore Generale.

Commento: *Bureaucracy* non si distacca sostanzialmente da altri giochi di ambiente: conta più la fortuna, insomma, che le qualità strategiche. L'idea che sta alla base, però, non manca di originalità.



Il più originale e impegnativo gioco di guerra che sia stato inventato, dopo Risiko.
Si gioca sullo sfondo di suggestivi scenari storici che riportano alla ribalta tumultuosi eventi, che hanno sconvolto intere generazioni.
Con un po' di fantasia è possibile rivivere le battaglie che sono state combattute nei vari Paesi e nelle diverse epoche, attraverso i conflitti che si sono succeduti dalla fine del '700 fino ai giorni nostri e hanno cambiato, come mai prima era successo nella storia, i destini dell'umanità.
'Da dove proviene l'uomo oggi?" si sono chiesti Indro Montanelli e Mario Cervi nella presentazione della loro opera. "Viene, almeno per buona parte, da due secoli di guerre". E questo spiega molte cose: la violenza, la provvisorietà dei governi, la fragilità delle istituzioni. Ripercorrendo il cammino e le vicende suscitate dai vari conflitti, si capirà più facilmente chi siamo e di quale pasta siamo fatti.
(Ispirato alla grande opera di Montanelli e Cervi edita dall'Editoriale Nuova)

eg
EDITRICE GIOCHI
MILANO



LA POSTA

I ritardi di Tangram

Egregio direttore,
nel numero di febbraio '82 Pergioco pubblicò il tagliando della società Tangram che offriva la vendita per corrispondenza di un nutrito elenco di giochi. In data 25 febbraio feci l'ordine e il relativo versamento per vaglia postale, ma ancora alla fine di maggio non ho ricevuto niente. Poiché Pergioco e Tangram mi risultano essere la stessa cosa, ritengo la vostra rivista responsabile dell'inadempienza.

Agostino Repivi
Messina

Pergioco e Tangram hanno in comune soltanto il recapito, ma nient'altro. Sono due società totalmente distinte, che non hanno niente a che vedere l'una con l'altra.

Inoltre, dal marzo 1982, primo numero da me diretto, i rapporti con la Tangram sono cessati.

Comunque, abbiamo chiesto alla Tangram che fine aveva fatto il suo ordine. Ci è stato risposto che è stato evaso in data 28 maggio 1982.

Domande sull'homo ludens

Bello e abbastanza bene argomentato l'articolo di Sergio Valzania sulle tesi di Huizinga (Pergioco n. 6, 1982), ma preferisco le tesi di Caillois da voi esposte sul numero di marzo.

Comunque, devo dire che ho letto soltanto *I giochi e gli uomini*, ma non *Homo ludens*. L'opera di Huizinga è stata pubblicata in Italia? E in caso affermativo, da chi?

Ancora una domanda: l'articolo di Valzania era accompagnato da due illustrazioni relative ai giochi *Alquerque, Zamma* e *Lau Kati Kata*. Potete fornire le regole di questi giochi?

È inutile dire che mi congratulo vivamente per la rivista, che negli ultimi mesi ha acquistato nuovo brio soprattutto negli articoli generali. Continuate così.

Vito Lo Bianco
Gioia del Colle

Homo Ludens *di Johan Huizinga è stato pubblicato in Italia dall'editore Giulio Einaudi, nella collana NUE. Qualche anno fa era disponibile anche nella collana "I Gabbiani", edita da Il Saggiatore.*

Dei giochi Alquerque *e* Zamma *Pergioco ha parlato nell'agosto del 1981 (pagine 228 e 229 dell'inserto da giocare).*

Il Lau Kati Kati *ha le stesse regole dell'*Alquerque*: ogni giocatore ha sei pedine che vanno messe nelle intersezioni, mentre lo spazio centrale rimane vuoto.*

Il lettore indignato

Vi scrivo per esternare la mia più viva indignazione per la vostra iniziativa di riservare quattordici dei trentadue posti alla finale nazionale del torneo di Scarabeo agli ospiti dei villaggi-vacanze Mondadori e Valtur.

Ritengo la scelta discriminante per due motivi. Prima di tutto perché i due criteri di selezione non sono equivalenti: una cosa è il "gioco giocato" un'altra i problemi pubblicati sulla rivista. In secondo luogo, avere accettato la collaborazione solo di una parte delle organizzazioni turistiche italiane è ingiusto nei confronti del resto degli appassionati: insomma, o sei ospite Mondadori e Valtur oppure devi lottare duramente sugli schemi mensili.

Anche in qualità di finalista dello scorso anno, vi chiedo di tenere maggiormente conto di quanti vi seguono da tempo.

Dario Mazzilli
Milano

Prima di tutto vorremmo chiarire una cosa. La lettera di Dario Mazzilli è stata scritta su carta intestata del Touring Club Italiano, del quale il lettore e abbonato è



IL GRANDE CONFLITTO

Gioco di simulazione per 4 - 6 giocatori.

Il GRANDE CONFLITTO è il gioco che descrive l'esplosione di una guerra in un mondo che, entro pochi anni potrebbe essere il nostro. Grandi Federazioni di Stati hanno sostituito le aggregazioni nazionali dei nostri tempi. Spetta a voi amministrare gli elementi economici, geopolitici, diplomatici e strategici di quello che le generazioni future chiameranno: IL GRANDE CONFLITTO

Lire 25.000

IDG Invicta

IDG·INVICTA GIOCHI

PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO

SURIA



i Noiosauri non si annoieranno più ...giocano Ravensburger

"C'era una volta un Noiosauro mite e gentile, ma assai annoiato dalle lunghe sere grige di televisione e di passività....", così cominciava una storia di tanto tempo fa, che adesso non si sente più raccontare:

con il "Milionario" della Ravensburger, i Noiosauri non si annoiano più.



Ravensburger ®

Studio 4 Pubblicità, Milano PG 1 82


VIAGGI MONDADORI
SPIAGGE
DEL MEDITERRANEO
GRECIA/SPAGNA/TUNISIA
VOLI SPECIALI - NON STOP
AERMEDITERRANEA
PER ATENE/RODI/MALAGA/TUNISI/DJERBA
SPECIALE VILLAGGI
valtur
GRECIA/TUNISIA